N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

207 JUIN 2008

ON A VU

FALLOUT 3

APRÈS LA GUERRE, SORTEZ COUVERT !

POLÉMIQUE

RAINBOW SIX VEGAS 2

Ubi va-t-il trop loin ?

PRATIQUE

Comment tricher dans les jeux

NOS TESTS

PENUMBRA BLACK PLAGUE
SO BLONDE
THE SETTLERS
EUROPA UNIVERSALIS





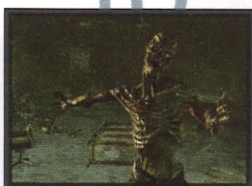
Numéro 207 • Juin 2008 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,50 € • DOM 8,50 € • RÉU 9,35 € • TOM Avion 1800 XPF • TOM Surface 1100 XPF • CH 14 FS • CAN 10,45 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50 €

PENUMBRA • RAINBOW SIX VEGAS 2 • SO BLONDE • EUROPA UNIVERSALIS • JUIN 2008 • 6,95 € 207

Sommaire

207 JUIN 2008

10



JEU DE LA COUV

Fallout 3 est certainement le jeu de rôle le plus attendu de par le succès incontesté des épisodes précédents. Tuttle est revenu en entier du bunker qui sert de studio de développement à Bethesda pour ramener des infos croustillantes.

52



TESTS

De la blonde écervelée de So Blonde au trip horrifique de Penumbra, le jeu d'aventure est à l'honneur ce mois-ci. Que les fous de la gâchette se rassurent, Rainbow Six Vegas 2 est là pour les défouler.

76



RÉSEAU

Sundin dévoile de nombreuses tactiques pour éviter de prendre baffe sur baffe dans C&C3 : La Fureur de Kane. On revient sur la sortie MMO du mois : Age of Conan. Vous pourrez également découvrir Mythos, le dernier-né chez Flagship Studios.

98



MATOS

Vous saurez tout sur les prochains produits Intel et aussi sur ce qui va se passer dans l'industrie lors des mois à venir. Retrouvez également le test complet du processeur AMD Phenom B3.

ET AUSSI...

JOYSTICK n° 207 - JUIN 2008

JOYSTICK n° 207 - Juin 2008
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier / jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Chef de rubrique Réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Chef de rubrique Test : Fabio « Sundin » Bevilacqua
Chef de rubrique News : Michel « Yavin » Beck
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bézy, Damien « Savonfou » Coulomb, Christophe « Chris » Delpierre, Viviane Fitas, Mathieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Bertrand « Ctrl-B » Lhoyez, Hélène « Ashbey » Pernot, Brice « Tuttle » Roy, Sylvain « Lucky » Tastet, Marie-Claude Rodriguez et Nick Leblanc.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
(prenom.nom@futurenet.fr)
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directrice de Publicité : Sidonie Collet
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directeur de Clientèle Constructeurs : Alban Chassagne
Directeur de Clientèle Distribution : Willy Weingartner
Directeur de Clientèle Hors Captif : Antoine Richard

OJD PRESSE PAYANTE 2006

FABRICATION
Chef de fabrication : Francis Verdelet
(francis.verdelet@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Stige. Siège social : San Mauro Torinese.
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.

Future MEDIA WITH PASSION

Couverture
© Bethesda Softworks

IMPRIMÉ EN ITALIE/PRINTED IN ITALY

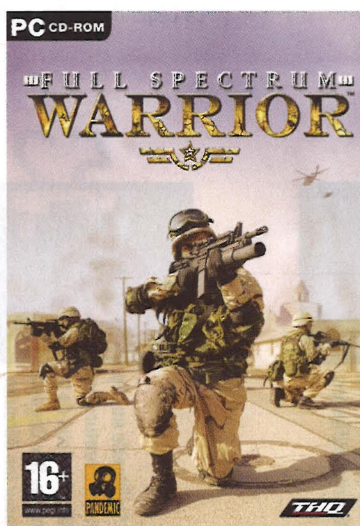
sommaire #207

Le jeu complet du mois, c'est Full Spectrum Warrior dans lequel vous devez prendre la tête de soldats pour mener à bien vos missions. Ici, pas question d'être bourrin, il faut jouer en finesse pour garder vos petits gars en vie. Mais ce n'est pas tout, retrouvez également une sélection de 15 jeux indépendants et les derniers drivers en date pour vos cartes vidéo.

Cyd

LE JEU COMPLET

FULL SPECTRUM WARRIOR



Genre: FPS
Développeur: Pandemic Studios
Éditeur/Distributeur: THQ
Site Internet: www.fullspectrumwarrior.com
Config minimum: Windows 98/ME/XP/2000, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
Config recommandée: Windows 98/XP/2000, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo

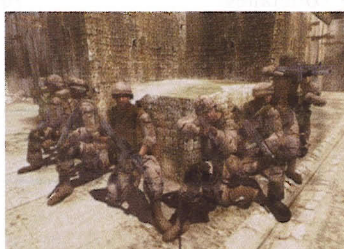


En résumé

Au premier abord, Full Spectrum Warrior peut paraître déroutant. Pas de panique, nous sommes là pour vous tenir la main, du moins pendant les premières minutes de jeu. Ici, vous incarnez un commandant. C'est-à-dire que vous ne déplacez pas un personnage en vue à la première personne pour tirer sur tout ce qui bouge. Vous devez contrôler des équipes de plusieurs soldats et les déplacer à la souris puis leur donner des ordres. Vous vous rendez compte rapidement que Full Spectrum Warrior est plus proche d'un RTS que d'un FPS. Maintenant que vous connaissez la base du gameplay, c'est à vous de jouer.











Commandes

Action : clic gauche
Curseur de mouvement : clic droit
Changement d'équipe : tabulation
Zoom : roulette de la souris
Déplacer la caméra : flèches directionnelles
Chef d'équipe : Z
Fusilier avec arme automatique : Q
Grenadier : S
Fusilier : D
Se mettre à couvert : espace
GPS : E
Grenade à fragmentation : 1
Grenade de m203 : 2
Fumigène : 3
Tir indirect : 4
Fenêtre de dialogue pour les parties multi : T

Astuces

Dans le menu Suppléments, puis Code de Triches, vous pouvez entrer les codes suivants :

Nickwest : les personnages ont des grosses têtes
Apanpapansnale9 : débloque l'accès à tous les chapitres
Mercenaries : munitions infinies
Rocketarena : roquettes, fumigène et grenades infinies

15 jeux indépendants

A Tribute to the Rolling Boulder
Carribbean Pirate Quest
Crayon Physics
Crystals of Altaxia 2
Driving Speed 2
Jasper's Journeys
Jello Car
Molesting the Match-3 Market
Mr Robot
NES Quest
Noitu Love 2
Starscape
Stoneloops
The Graveyard
Zen Puzzle Garden

Les autres fichiers

Drivers ATI Catalyst 8.4 pour Windows XP
Drivers Nvidia Forceware 174.74 pour Windows XP

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :
Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom (ou de ce DVD-Rom), et des programmes qu'ils contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

COURRIER

par Yavin

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

ÉCRIVEZ-NOUS, VITE, VITE !
courrierjoystick@futurenet.fr

Top secret

Souvent à propos des infos intéressantes vous nous dites « on a eu beau torturer les développeurs ils ont rien voulu cracher », mais je suis sûr qu'au fond souvent on vous donne quand même quelques miettes, c'est juste qu'on vous fait aussi signer un accord de non-divulgation. Hein, avouez ! Outre le fait que je trouve ça très peu professionnel de votre part de faire passer la peur des procès avant vos lecteurs, je me demandais s'il n'y aurait pas moyen de nous faire passer discrètement ces infos quand même, par exemple en messages subliminaux avec les premières lettres de chaque paragraphe. Allez quoi faites pas les rats, nous non plus on divulguera rien !

ZoinX

Comment ça des miettes ? Mais on nous dit tout, qu'est-ce que vous croyez, absolument tout. Maintenant, restons sérieux, si on vous balançait tout ce qu'on sait d'un seul coup et avec toute cette masse d'informations jetée à la figure, vous ne retiendriez rien du tout. Du coup, on préfère en parler mois après mois, tranquille, pour ne pas vous brusquer. C'est aussi ça Joystick, une équipe qui prend soin de vous.

Tu t'es vu quand t'abuses ?

Salut les loulou-tres,
Dites, vous pourriez dire au petit nouveau de Lucky qu'il est sur une pente savonneuse ? Wrath of the Lich King comme jeu le plus attendu (dans 6 mois krkrkr) alors qu'Age of Conan sort dans 2 mois et qu'il est déjà assurément plus qu'innovant, attachant, prenant, excitant et plein d'autres trucs bien en -ant, rien qu'à lire dessus, voir les vidéos ou les screenshots ! Bon je sais la NDA made in Funcom est terrible mais bon, je sais qu'au fond de vous vous pensez comme moi :-D. Bon qu'il se repose bien hein, j'affûte mon épée pour que les têtes volent bien en attendant.

Acab.

Salut, vieux. C'est vrai, Age of Conan s'annonce pas mal du tout, et Lucky aurait pu le mettre en jeu attendu. Le problème, c'est que Lucky… n'existe pas. C'est un logiciel d'écriture automatique qu'on remonte tous les matins et qui mélange des mots pour en faire des phrases complètes. Il suffit alors de tout coller sur une page, de mettre un titre, quelques captures d'écran et, zoup, ni vu ni connu, on vous embrouille. Tout n'étant pas parfait, la machine s'emballe parfois et il arrive à ce bon vieux Lucky d'écrire de grosses conneries. Nous en sommes sincèrement navrés.
(Bon sang ce qu'il faut pas écrire pour ne pas perdre un lecteur fanboy, je vous jure…)

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Around Zeu Weurld

15 ans d'histoire d'amour avec Joystick ! Pour fêter ça, rien de tel qu'un voyage de noces aux Maldives ! Après une belle journée de surf, mon fidèle Joystick m'attend pour une nuit torride… À plus, et continuez à être sérieux sans vous prendre au sérieux !

El darry

Ne vous inquiétez pas, Joystick n'est pas près de devenir un de ces nombreux magazines (ou sites web…) sans âme. Ceci étant dit, vous comprendrez aisément ma réticence à l'idée de commenter vos ébats avec ce numéro de Joystick et je me contenterai simplement de constater qu'entre vous et nous, ça a l'air sérieux.

Poney fringant

Depuis que Yavin est rédac'chef, j'ai peur d'avoir incessamment sous peu une couv' avec Alexandra Ledermann. Au secours !

Max

Oh vous savez, Alexanda a beau être éminemment sympathique, elle ne m'intéresse guère. En revanche, ce qu'elle passe sa vie à monter…



- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. : SERVICE ABONNEMENT 18-24 quai de la Marne 75164 Paris CEDEX 19 Tél. : 01 44 84 05 50 abofuture@dipinfo.fr

- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr

- Propositions de programmes, images, maps etc. à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurenet.fr

- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

Fallout 3 Fallout 3 Fallout 3 Fallout 3 Fallo

Même en prenant toutes les précautions du monde, tignasse rasée, petit col blanc et chaussures cirées, impossible d'échapper à la malédiction de l'aéroport. Une fois de plus, j'ai donc eu droit à la Secondary Room, la chambre réservée aux « délits de sale gueule ». Mais là, j'ai compris : c'est à cause de la radioactivité, hein ? Allez quoi, dites-le moi. Pitié.

Et le vent des Wastelands



La radioactivité, je l'ai attrapée il y a maintenant dix bonnes années. À l'époque, j'avais économisé deux mois sur mes tickets repas pour choper la boîte de Fallout, un gros truc en carton comme on n'en fait plus. À l'intérieur, ça sentait le super-mutant à plein nez. Il y eut alors les hallucinations, les perfusions de brochettes d'iguane et les bouteilles de Nuka-Cola sifflées à la douzaine. Le tout suivi d'un brillant Fallout 2 et d'un Tactics plus que contesté. Et maintenant, me voici devant les locaux de Bethesda, à me demander qui du fanboy ou du rédacteur prendra le dessus. Les locaux de Besthesda ? Parlons-en. Une sorte de bunker en plein territoire fédéral, austère de l'extérieur, classieux à l'intérieur. Dans le hall d'entrée : figurines, boîtes de cookies et autres t-shirts annoncent la couleur : l'apocalypse règne ici en maître. Au sous-sol, l'épidémie est encore plus virulente. Il y a d'abord ce gâteau sur lequel on peut voir un habitant de l'abri tirer à bout portant sur son alter ego. Plus loin, je décèle un murmure. Dresse l'oreille... bon Dieu, ils diffusent le vent des Wastelands en boucle pour trouver l'inspiration ! C'est à ce moment-là que Todd Howard et Emil Pagliarulo – respectivement producteur et concepteur sur le jeu – décident de me pousser sans ménagement dans leur belle salle de projection.

Je l'ai vu ! Il était là, devant moi, beau, grand, fier. Le messie en personne. Sa majesté le seigneur de l'apocalypse, fils d'illustres parents révolutionnaires. Je l'ai vu, pas longtemps, mais vu, vous entendez ? Je l'ai VU.

Et que je ne t'y reprenne plus à fouiller dans les poubelles de Nintendo. Vilain Chien !





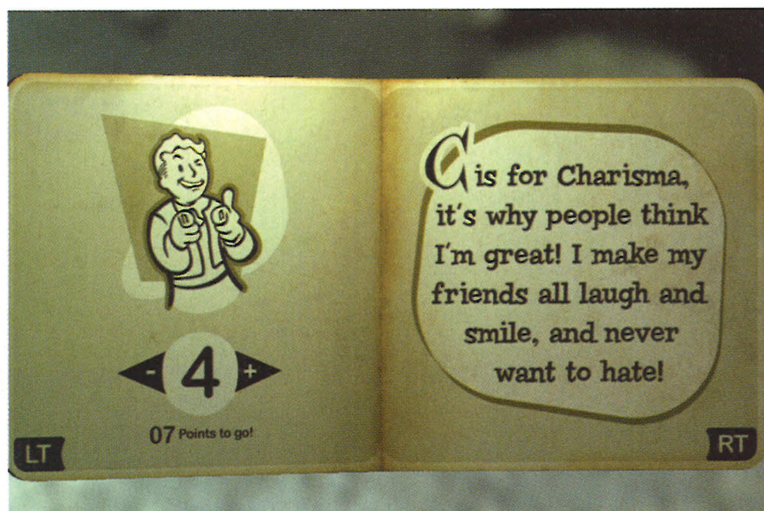
Jusque-là, la super-armure n'avait pas d'incidence sur votre vitesse de déplacement. Ce sera le cas désormais.

GENRE : PREMIER RÔLE
ÉDITEUR : N.C.
DÉVELOPPEUR : BETHESDA/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : FIN 2008

PAR Tuttle

t 3 Fallout 3 Fallout 3 Fallout 3 Fallout 3 Fallout

FALLOUT 3



Le nouveau principe de création de perso reste dans l'esprit de la série tout en facilitant l'immersion.

Com'on Boy, you can do it !

C'est sur ces paroles que Papounet m'encourage à faire mes premiers pas. Papounet, il est beau, il est grand et il semble sacrément intelligent. Plus tard, je veux être comme lui. Alors, pour qu'il soit fier de son rejeton, je tente une première enjambée. Trébuche. Avance à nouveau : ça y est, je sais marcher ! Papa est content, il me félicite. Il me laisse ensuite tout seul dans ma chambre, alors j'en profite pour sortir du parc et aller regarder le livre d'images que j'aime tant, près du coffre à jouets. Je feuillette les pages, il y a des bonshommes rigolos dessinés dessus. STOP ! Ouh là, j'ai failli me taper une bonne régression là, heureusement, Todd est là pour me rappeler qu'il s'agit en fait du didacticiel. Un didacticiel diablement bien fait, où l'on vous fait vivre les étapes-clés de votre enfance. L'occasion de composer progressivement son personnage (nom, sexe, caractéristiques, compétences de départ et talents) ; mais aussi de s'adapter en douceur à son nouveau rôle et à l'étrange atmosphère de l'abri 101. Abri, bunker anti-atomique, maison troglodyte next-gen, appelez ça comme vous voulez. Petit rappel à l'intention des nouveaux arrivants, c'est là où se sont réfugiés les rares survivants, après la guerre nucléaire qui fit rage au début du XXIe siècle. Une guerre nucléaire déclenchée par les grandes puissances mondiales, la Chine et les États-Unis en tête de peloton.



Voilà ce qui arrive quand on s'endort sur la raclette.

Pas si chair à pâté que ça

Dog Meat (Canigou) est de retour alors, à titre exceptionnel, je vous autorise à pousser votre aboiement de joie. Pour rappel, dans les deux premiers épisodes de Fallout, un joyeux cabot venait se joindre à votre groupe. Bethesda a d'ailleurs eu la bonne idée de le rendre un poil plus futé, le charmant canidé étant désormais capable de chercher des munitions sur les cadavres, de trouver de la nourriture, des armes ou encore de la drogue. Plus inquiétant en revanche, le studio semble avoir subi l'influence Nintendogs, et Canigou apprécierait désormais les caresses et autres flatteries. Enfin, sachez que la bête sera désormais extrêmement résistante. Lance-flammes, minigun, grenade : rien ou presque ne pourra venir à bout de la satanée bestiole.

Une épreuve à vous rendre chèvre

Vous êtes donc né dans l'abri 101, sans rien connaître des ruines de l'après-guerre qui ravagent désormais la surface. Sans rien savoir non plus des super-mutants, des goules





Un seul perso pour coéquipier, ça ne fait pas énorme. Cela dit, ça colle peut-être mieux à l'esprit Fallout qu'une brochette de six.

et autres griffemorts qui pullulent « là-haut ». Mais les choses sont sur le point de changer, car votre seizième anniversaire approche. Et dans l'abri 101, quand on a 16 ans, on ne passe pas son brevet ou son permis scooter. Non, mon bon Monsieur, on passe son G.O.A.T. Un « goat » en anglais, c'est une chèvre. Mais d'après le manuel du parfait survivant, c'est aussi une épreuve que doivent passer les jeunes adultes. Un mélange d'aptitudes écrites et orales, avec une quête en complément. C'est à ce moment précis que le récit bascule : votre père disparaît et vous voilà poussé à parcourir les Wastelands en espérant retrouver sa trace.



Avec pareil concierge, je ne donne pas cher de l'état de la Maison-Blanche.

S.O.S. d'un mutant en détresse

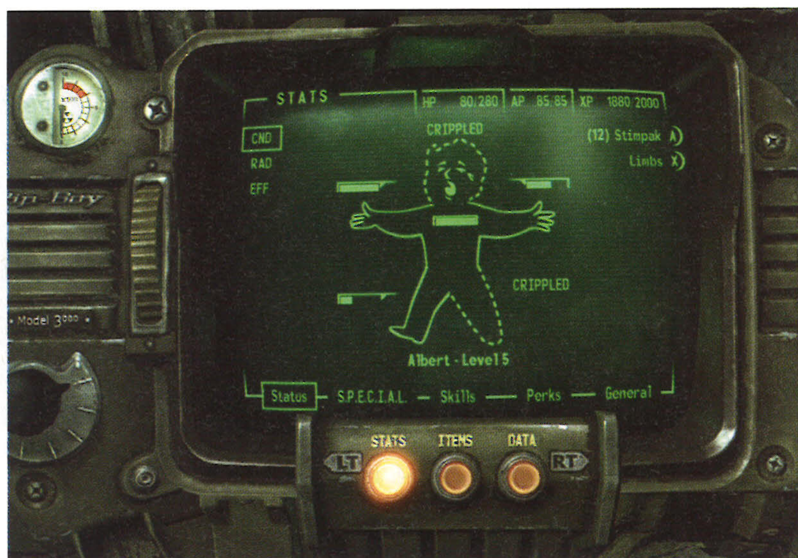
depuis les premiers effets d'annonce, la communauté Fallout n'a qu'une question sur les lèvres : l'esprit du jeu origi-

Pip-Boy 3000

Comme on pouvait s'en douter, le Pip-Boy est plus performant que jamais. Outre les fonctions GPS qu'on lui connaît, il permettra aussi d'afficher le taux de radioactivité dans l'air. Vous pouvez donc oublier l'effet de surprise et le côté « menace invisible » des radiations, celles-ci sont désormais repérées et mesurées automatiquement. Le compteur Geiger, si difficile à obtenir dans les épisodes précédents, devient donc complètement obsolète.

À n'en pas douter, le plaisir de l'exploration figurera parmi les gros points forts du jeu.



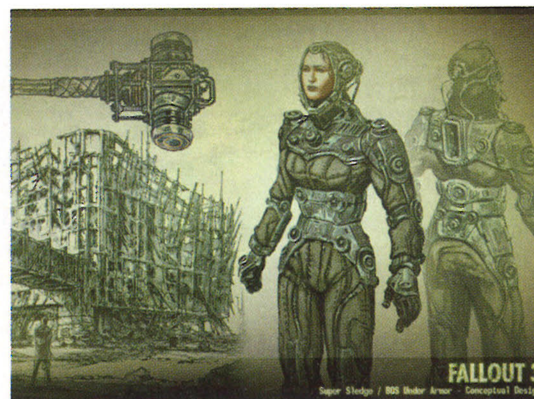


Le Pip-Boy 3000 fut conçu en prenant modèle sur l'Apple II, comme l'explique le blog officiel du jeu : http://fallout.bethsoft.com/fre/vault/diaries_diary2-10.24..07.html

Fourbe, mais sans XP

Des occasions de râler sur ce nouvel épisode, Bethesda risque de nous en fournir pas mal. Sans faire mon vieux fanboy, un point m'énerve particulièrement : dorénavant, il ne sera plus possible de gagner de l'expérience en évitant les ennemis. Fini les phases d'infiltration de bases ennemies sans verser la moindre goutte de sang : pour devenir plus fort, il va falloir tuer, tuer et tuer encore.

nal sera-t-il préservé ? Première certitude : pas question pour Bethesda de marcher sur les traces de Black Isle (développeur des premiers opus, ndlr), pas question de porter le même regard sur les territoires dévastés. Le principal moteur de cette démarcation, c'est la caméra. Avoir une vue à la première ou à la troisième personne, caméra derrière l'épaule, n'apporte pas seulement une immersion plus importante. Cela change aussi votre manière de découvrir l'environnement. Quand vous marchez en plein reg et arrivez face à une colline, vous devez en faire le tour ou la gravir pour voir ce qui se trouve de l'autre côté. Même remarque pour les éléments de décor qui viennent masquer votre champ de vision. J'ai d'ailleurs pu assister à une quête reposant sur ce principe. Le premier objectif était de se diriger vers une tour de transmission, repérable de loin grâce à sa grande taille. On y récupérait une fréquence permettant de capter un S.O.S., lequel vous guidait – grâce à une série de repères visuels – vers un refuge soigneusement caché dans le décor. Le genre de mission qui met donc l'exploration au cœur du gameplay et amène progressivement le joueur à se sentir dans la peau d'un véritable baroudeur en terres hostiles.



Délit de sale goule

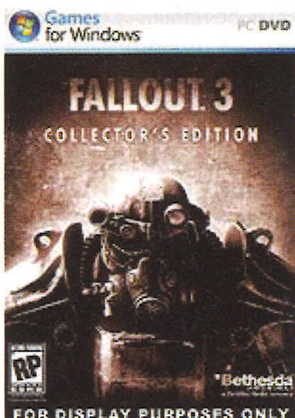
Parce que Fallout 3 est désormais en vraie 3D, c'est aussi l'atmosphère qui s'en trouve modifiée. Les villes traversées dégagent une impression de crasse et de filouterie particulièrement relevée. Taudis sur le point de s'écrouler, carcasses de voiture éven-

I'm a poor lonesome cowboy…





Non, ce n'est pas un phallus rose, mais une bouche d'incendie que ce charmant Monsieur tient dans la main.



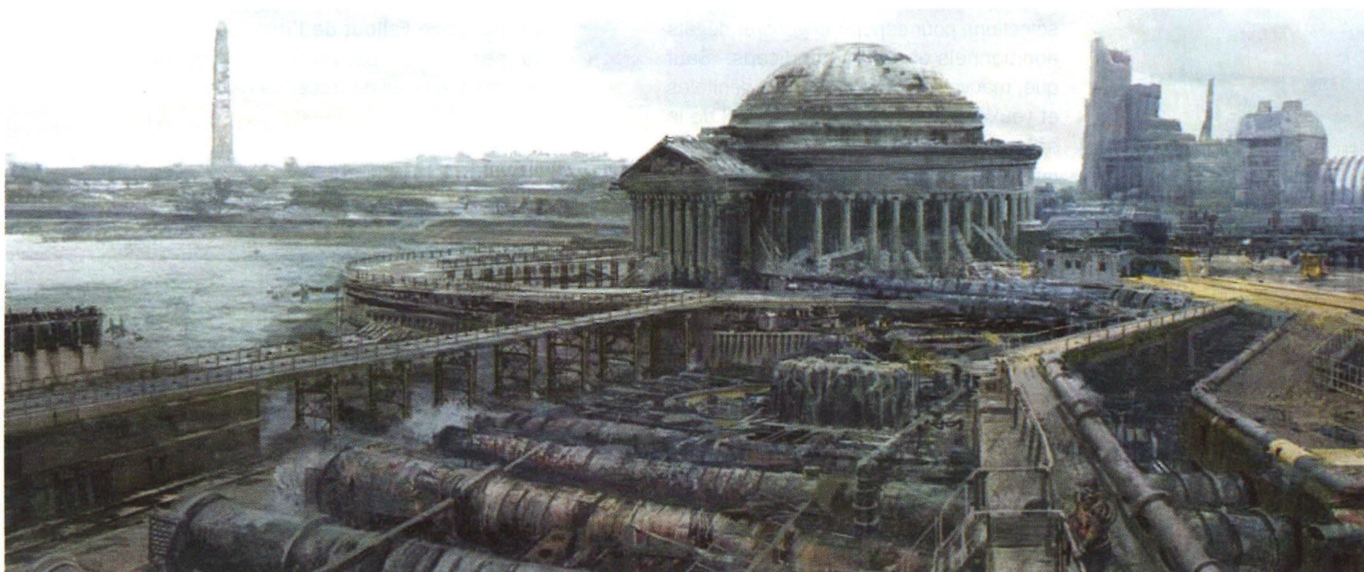
trée, panneaux publicitaires ambiance 50's à moitié écaillés : la quincaillerie propre à la série est bien là, mais sous un jour qui renforce sa dimension exotique initiale. La remarque vaut également pour l'architecture, Bethesda ayant réussi l'exploit de donner au décor une teinte passée, un rendu qu'on sait difficile à obtenir dans les jeux 3D. C'est aussi un plaisir de retrouver certains décors connus, comme la Maison Blanche et le Memorial de la Seconde Guerre mondiale, modifiés pour les besoins de la cause de manière à sembler légèrement plus... vieillis. Côté Personnages Non Joueurs, le bilan est aussi convaincant. Ivrognes qui vous accueillent d'un regard torve, junkies en blouson de cuir et goules au faciès déformé par la radioactivité : la plupart des personnages dégagent un quelque chose que je ne suis pas prêt d'oublier. Forcément, le travail de polis-



sage effectué sur les textures y est pour beaucoup. Seule exception, les super-mutants, dont le look ne colle pas trop avec celui des épisodes d'origine.

Le choix de la différence

Voilà, je me suis pas mal attardé sur l'ambiance, il est temps d'aborder le système de combat. Exit le bon vieux tour par tour, auquel plus personne n'ose désormais se risquer (frileuse époque !), Fallout 3 propose un gameplay temps réel à la sauce FPS, où les compétences de votre personnage influent sur le nombre de tirs réussis et les dégâts engendrés. Le système n'a plus grand-chose à voir avec celui d'origine. Ici, il ne s'agit plus d'opter pour les meilleurs choix tactiques en utilisant au mieux ses points d'action, mais de faire preuve de réflexes et d'habileté. Le principe n'en est pas dénué d'intérêt pour autant, il est juste... différent. En vrai RPG, Fallout 3 demandera toujours au joueur de





Les yeux fermés

On s'en doutait un peu, Bethesda l'a confirmé, il n'y aura pas de démo jouable de Fallout 3, jamais. Le développeur se justifie en arguant du fait qu'il est impossible de donner un bon aperçu d'un tel jeu en limitant le joueur à une zone définie. L'argument se tient alors on va bien se garder de râler.

se spécialiser. Mais il ne suffira plus d'avoir 120 % en armes lourdes pour exploser du belliqueux, il faudra aussi savoir viser et rester constamment en mouvement pour échapper aux tirs ennemis. Si vous cherchez un point de comparaison, regardez du côté de Thief II et Mass Effect, ça permettra d'éviter certains quiproquos fâcheux. Il est d'ailleurs assez étrange de voir comment le jeu peut balancer entre ces deux extrêmes. Comment on peut tantôt se la jouer infiltration, à progresser de points d'ombre en points d'ombre jusqu'à tomber sur l'ennemi par-derrière ; et tantôt opter pour l'approche bourrin (avec l'armure qui va bien) et défoncer les ennemis à coups de roquettes et de mini-bombes A.

Boulette Time

Malgré ces modifications majeures, les développeurs ont tenu à conserver le système de tirs localisés qui avait fait le succès des épisodes précédents. Le principe est simple : s'il vous reste suffisamment de points d'action, vous pouvez cibler une partie du corps de votre adversaire (le jeu se met en pause, le temps que le joueur fasse sa sélection), pour espérer engendrer dégâts additionnels et autres handicaps. Sauf que, mauvaise nouvelle, parties génitales et yeux ont été sacrifiés sur l'autel de la sacrosainte simplicité – et paraît-il du réalisme. Moi qui me régalais à crever les yeux de mes adversaires avant de les approcher, autant vous dire que je suis déçu (ndYavin : moi, dans Fallout 2, j'aimais bien vendre tous mes amis aux esclavagistes, chacun son truc). Et comme si cela ne suffisait pas pour noircir le tableau, Bethesda a décidé de faire suivre chaque tir localisé d'une séquence au ralenti. La chose est impossible à zapper et, pour tout vous dire, c'est franchement surlourd après à peine deux minutes. Ben ouais, désolé, mais les cinématiques d'invocation, on a déjà donné.

Tous les espoirs sont permis

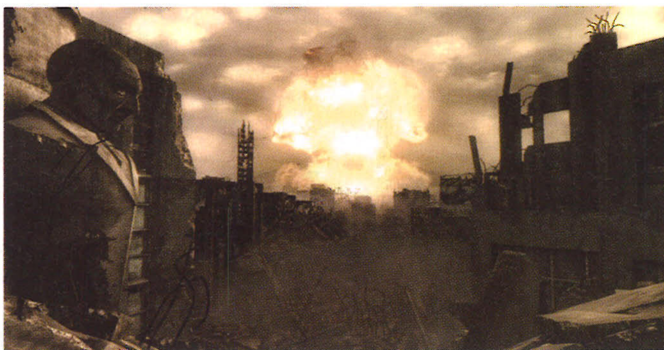
Ce qui a toujours différencié la série, c'est la possibilité de choisir des voies très différentes pour réaliser une même quête. Bonne nouvelle, cette richesse semble être au rendez-vous. Un exemple ? O.K., prenons celui de Megaton. À la manière de Gecko dans Fallout 2, cette ville vit sous la menace d'une explosion nucléaire, une bombe non désamorcée se trouvant en plein milieu de la place publique. Au joueur de décider s'il veut la désamorcer, la faire exploser ou ne pas s'en préoccuper. Il pourra également choisir de procéder avec ou sans la bénédiction du shérif de Megaton. Dans le même ordre d'idées, la barre de dialogue à choix multiples est bel et bien de retour. Et comme dans les épisodes précédents, la variété des répliques proposées dépendra de votre score en intelligence. Mensonge, menace et séduction seront aussi de la partie. Toujours prévu pour l'automne 2008, Fallout 3 semble donc bien parti pour sortir en temps et en heure. Quelques menues améliorations semblaient encore à apporter, notamment au niveau des animations, mais le gros du travail a été abattu. En dépit de quelques réticences (évoquées dans les encadrés), j'avoue avoir été plutôt séduit par l'approche de Bethesda. Plutôt que chercher à imiter un style de gameplay qui n'est pas le leur, le studio a choisi de pousser dans une direction qu'il maîtrise : celle de l'immersion totale. Et si le titre ne sera probablement pas exempt de défauts, il offrira aux fans une chose que bien peu se permettront de refuser : vivre l'expérience Fallout de l'intérieur, dans la peau d'un survivant qui, parmi d'autres, essaie de tracer sa route.





Entretien avec
Todd Howard et Emil Pagliarulo

Ils n'ont pas vu la lumière du jour depuis plusieurs mois et à force de bosser d'arrache-pied sur Fallout, ils commencent déjà à ressembler aux habitants de l'Abri. Vu qu'on a aussi fait le trajet pour les rencontrer, il aurait été dommage de repartir sans quelques réponses. Entretien avec Todd Howard et Emil Pagliarulo, maîtres-orchestres sur Fallout 3.



Joystick : Première question, quel est cet Indien présent sur certains artworks ?
Todd Howard : En fait, il s'agit d'une icône présente sur les spots TV des années 50. On affichait cet Indien quand le programme était mis en veille et qu'on demandait au spectateur de bien vouloir patienter. Nous avons pensé que c'était la chose que le joueur devait voir en premier, au moment du chargement.

Pas de super-tomahawks au programme donc ?
T.H. : Non, pas de super-tomahawks. (rires)

La radioactivité est à la fois un danger très important et quelque chose d'invisible. Quelle place aura-t-elle dans ce troisième épisode ?
T. H. : La première chose que nous ne voulions pas, c'était surprendre le joueur

Dans les locaux de Bethesda, il y avait des figurines en costume bleu/jaune et des bouteilles de Nuka Cola partout. À bon entendeur...





De gauche à droite, **Emil Pagliarulo et Todd Howard.**

avec les radiations. Le Pip-Boy est donc là pour fournir les informations nécessaires au joueur, pour qu'il sache où il y a radiation et où il n'y en a pas.
Emil Pagliarulo : Nous voulions aussi que la radioactivité soit quelque chose de fun. C'est pourquoi nous avons fait de l'eau le premier moyen d'être irradié. Au cours de la partie, le joueur devra constamment choisir entre boire pour soigner ses blessures et conserver un taux d'irradiation bas. Comme la plupart des sources sont contaminées, le joueur devra à chaque fois choisir ce qui lui semble le plus important, mais ne sera jamais totalement en bonne santé.

Dans les Fallout, la lutte pour le contrôle de l'énergie est l'élément déclencheur de la guerre atomique. Compte tenu des événements actuels, Fallout 3 creuse-t-il cette piste plus profondément ?
T.H. : Si l'on y regarde bien, les Fallout ne se sont jamais concentrés sur ces points tant que ça. Le joueur devait trouver certaines réponses, qui a tort, qui a raison, mais les questions politiques restaient toujours en arrière-plan. Nous n'évoquons donc pas la situation actuelle, ni les décisions de Bush, ni quoi que ce soit d'autre.

Fallout appartient aux icônes qui ont marqué le jeu vidéo ? Que ressentez-vous après l'avoir modifié ?
E.P. : Pour ma part, je suis assez heureux de ne pas avoir fait le même Fallout. Et puis, je me dis qu'ainsi, la série est toujours vivante. Ça n'empêche pas de se poser des questions du genre : ai-je bien fait de changer certaines choses ? Mais le plus important est d'essayer d'apporter du neuf. C'est aussi ce que je souhaite aux gars qui ont repris Thief après mon départ.

Une dernière question, êtes-vous un supermutant ?
(rires) En fait Emil en est un. Il a même fait les voix de plusieurs d'entre eux.

Surprenez vos amis et vos visiteurs :

Créez votre site perso en quelques clics !

Dans ses Packs Hébergement, 1&1 a rassemblé pour vous tous les outils nécessaires à la création d'un site Web performant sans aucune connaissance technique particulière, que ce soit pour une page perso au look attrayant ou pour un site pro au design irréprochable.

.fr inclus



Un site Web attrayant en quelques minutes

1&1 TopSite Express, notre outil de création inclus dans tous nos Packs Hébergement, vous aidera à donner un look professionnel à votre site Web sans aucune connaissance en HTML !



Jusqu'à 5 noms de domaine inclus

Les Packs Hébergement 1&1 incluent jusqu'à 5 noms de domaine au choix, sans aucun coût supplémentaire, pendant toute la durée de votre contrat.



Jusqu'à 2000 comptes email personnalisés

Tout les Packs Hébergement 1&1 mettent à votre disposition un grand nombre de comptes email. Chaque adresse peut être personnalisée selon vos besoins et est accompagnée d'une capacité de stockage conséquente : 2 Go par compte !



Des Packs adaptés à tous les besoins

Choisissez un hébergement Linux ou Windows à prix accessible et adapté à vos besoins. Nous proposons des solutions aussi bien pour les débutants qui souhaitent se lancer sur le Web que pour les experts les plus exigeants !



La fiabilité d'un hébergeur mondialement reconnu

Choisir un hébergeur Web sur lequel on puisse compter est une décision importante. Avec plus de 5 millions de sites Web hébergés, 1&1 est devenu l'un des plus grands hébergeurs au monde. De plus, nous pouvons nous targuer de compter parmi les entreprises les plus stables et les plus rentables du secteur, ce qui ne peut être qu'une garantie pour la sécurité de votre site Web dans les années à venir.

MEMBRE DE united internet

N° INDIGO **0825 080 020** (0,15 € TTC la minute)

DITO

Yavin

Il y a quelques années, du côté de la station Barbès-Rochechouart à Paris, le sol était jonché de milliers de prospectus publicitaires vantant les mérites de divers marabouts tous plus suspects les uns que les autres. Et que je te fasse gagner au loto, et que je t'obtienne un doctorat en physique nucléaire en 3 jours ou que je te ramène l'être aimé par la peau du cou avant les titres du journal de 20 h. Ces trucs-là, je ne vous l'apprends pas, c'est un tout petit peu du vent. Dans le même genre, certaines campagnes publicitaires nous rappellent qu'à l'aide de minuscules bouteilles de produits lactés douteux, on peut pratiquement s'envoyer l'eau de la Seine en intraveineuse sans prendre le moindre risque. Et depuis quelques mois, un constructeur nippon tente de nous fourguer ses consoles miracles en nous promettant le rajeunissement de notre cerveau, une meilleure vue et même une meilleure forme (pour ne pas dire un meilleur poids) grâce à divers logiciels hors de prix mais dont on finit par se demander s'ils ne sont pas indispensables à notre survie tant le matraquage publicitaire bat son plein. À la télé, à la radio ou sur d'innombrables et gigantesques affiches, on nous ressasse sans cesse que l'on peut améliorer des trucs dans notre vie grâce à une machine révolutionnaire qui, dans les faits, n'est jamais qu'une vulgaire Gamecube qu'on a collée dans une nouvelle coque plus en phase avec son époque. Et ça marche, car la cible n'est plus la même ! Fini les joueurs exigeants, place à monsieur et à madame tout le monde et tant pis si on fâche les fidèles de la marque au passage. L'important, c'est surtout le pognon que l'on peut se mettre dans les poches, sans trop penser à l'après, quand tout le monde se sera lassé et que les fidèles, partis jouer ailleurs, bouderont une hypothétique nouvelle machine à nouveau pensée pour eux. Plus dure sera la chute, comme dirait l'autre. En attendant, ceux qui cherchent des vrais jeux, des projets audacieux et un monde dans lequel on ne les prend pas forcément pour des pigeons, c'est sur PC que ça se passe.

GTA IV...

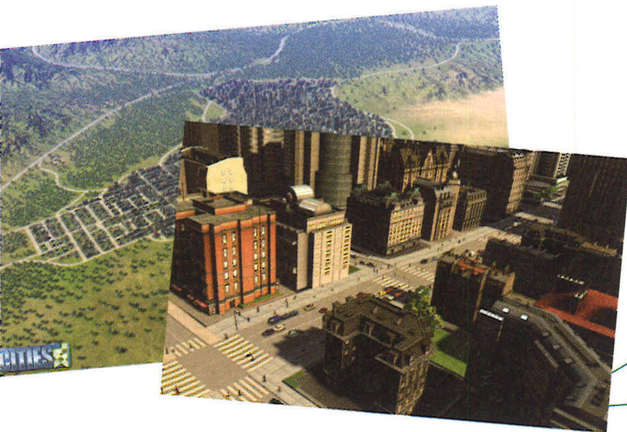


...pourrait finalement sortir le 30 novembre 2008 sur PC et ça, c'est quand même une super-bonne nouvelle. On torture quelques indics et on vous confirme ça au plus vite.



Mocheko

On vous présente souvent des produits jolis à s'en péter la mâchoire alors, une fois n'est pas coutume, on vous en montre un moche. Car l'Open Moko est vraiment moche, à un point où il n'est même plus possible de sortir un truc bateau genre « les goûts et les couleurs » tellement ce téléphone, pardon, ce smartphone fonctionnant entièrement grâce au système d'exploitation Linux, est affublé d'une esthétique absolument immonde. On ne sait pas à quel prix il sera vendu et encore moins à quelle date il sortira vu que ce projet semble prendre l'eau de toutes parts depuis ses premiers balbutiements. Oh, mais j'écris tout ça et je me rends compte qu'on m'a plutôt appris à dire « moi, j'aime pas » alors voilà, je reprends de manière plus courtoise et mesurée : ce téléphone (moche comme un pou) ne me plaît guère.



Droit de cité

Après un sympathique City Life, les développeurs de Monte Cristo, main dans la main avec les gens de chez Focus, ont décidé de varier sur le même thème avec Cities XL (www.citiesxl.com). L'idée est évidemment assez similaire, c'est-à-dire un logiciel de construction et de gestion de villes un peu - voire carrément - dans le genre de l'illustre Sim City. Mais la grosse nouveauté de celui-ci, c'est la possibilité de jouer en multijoueur avec des cités véritablement connectées les unes aux autres et la possibilité de faire des affaires avec les joueurs adverses. De plus, l'organisation de certains événements (concerts, fêtes) pourra inciter les habitants de villes concurrentes à prendre leurs cliques et leurs claques et à venir s'installer dans nos jolies rues à nous pour nous filer plein de thunes sous forme d'impôts locaux. Ceux qu'on aura augmentés de 300 % après avoir entouré toute la ville de jolies clôtures électrifiées. Oups, je m'égare.

Rayon de soleil



Ouf, sauvés les petits gars du Sega Racing Studios ! Après le cuisant échec commercial de Sega Rally, l'éditeur japonais avait remercié tout le monde sans vraiment faire dans la dentelle. Heureusement pour l'équipe britannique, les gens de Codemasters aiment bien les routes qui se déforment au passage des voitures et ont donc décidé de racheter toute la boîte, les machines à café, les toilettes et même les gens qui vont avec. Le montant de la transaction n'est pas connu et il faut bien avouer qu'on s'en tamponne la tartelette avec du foie gras mi-cuit. Le seul truc à retenir c'est que des gens pétés de talent ont gardé leur emploi et ça, c'est quand même super-cool.

Left 4 Dead...

ne sortira finalement pas cet été comme prévu mais plutôt vers l'automne. Si le FPS de Valve Software sort finalement la semaine d'Halloween comme je le répète à qui veut l'entendre depuis des mois, je peux directement me reconvertir dans la voyance.





Le jeu gratos du mois

Attention, ça va aller trèèès vite. Blablabla, voilà, c'est fini. En quelques micro-secondes, vous venez d'apprendre l'existence de Voxelstein, un remake de Wolfenstein 3D utilisant la technologie voxel. Vous vous voyez déjà en train d'arpenter des couloirs sombres et de buter des milliards d'ennemis haineux et agressifs. Vous attendez simplement la fin du téléchargement que vous avez lancé à partir du site officiel (http://voxelstein3d.sourceforge.net) et il n'y a pas grand-chose à dire de plus. Sinon que j'ai mangé du veau à midi, avec des tagliatelles et un verre de brouilly. En dessert, j'ai pris des profiteroles.

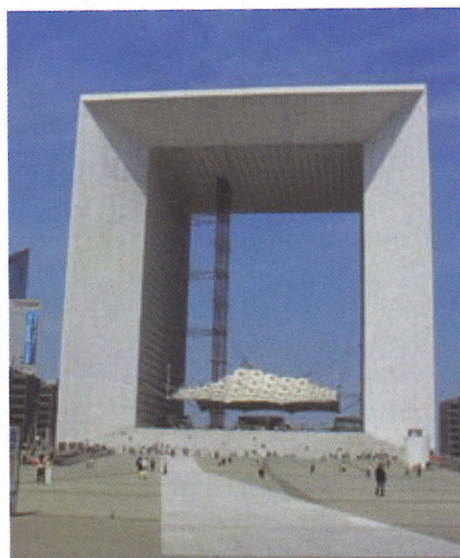
Impérial

Fans de l'excellent Imperium Romanum, réjouissez-vous, pliez les genoux, regardez le plafond et sautez en l'air en hurlant de joie en l'honneur de Kalypso Media. Car à peu près au moment où vous lirez ces lignes, un indispensable « value pack » sera mis à disposition de tous ceux qui le désirent. Non, c'est idiot ça comme formulation, de ceux qui ont envie de se le payer, plutôt. Pour un peu moins de 7 euros, on vous filera quatre scénarios inédits à s'en tapoter la mâchoire avec le tibia et de nouveaux événements en plus de constructions repensées pour être plus mieux mieux. Ah oui, j'ai oublié de vous dire que ça n'existera que sur le Net et vous pouvez donc foncer sur votre ordi, lancer votre navigateur et taper www.imperium-game.com/fr. Dépêchez-vous, sinon on télécharge tous les exemplaires et il n'en restera plus pour vous.



Dernière minute !

Au cas où ça vous aurait échappé, la Game Developers Conference Paris, se tiendra les 23 et 24 juin prochains sur le site de La Défense. C'est cool. Et c'est très bien mais ça ne nous dit pas qui présentera la « keynote » (une conférence, quoi) d'ouverture. Ah ben si, ça tombe bien, je viens justement de recevoir un communiqué évoquant le sujet ! N'est-ce pas complètement dingue ? Alors on aura



l'honneur d'assister à un chouette speech tenu par Mark Healey et Alex Evans, fondateurs de Media Molecule, le studio responsable de Little Big Planet sur PS3 et là où c'est rigolo c'est que vous n'aurez pas le droit d'y entrer et, nous, ce qui nous intéresse, c'est le PC. Mais au moins, comme ça, on est tous au courant, on se sent informés, au fait des dernières nouvelles et c'est probablement là le plus important.

Phrase à la con

Mercredi 23 avril 2008, 18h13

Yavin : C'est quand même quelque chose de très particulier, l'humour.

Bonne idée

Un magazine Trackmania, c'est possible et c'est publié par NOTRE boîte à NOUS. Celle qui nous édite ainsi que plein d'autres magazines géniaux mais quand même vachement moins bien que Joystick parce que bon, faut pas non plus déconner. Bref, Nadeo, Focus et Future France se sont donné la main et se sont couverts de bisous avant de décider de lancer ce magazine entièrement dédié au célèbre jeu de course communautaire. Vous y trouverez donc, à la mi-mai, plein de contenus sur un DVD sur lequel seront disséminés, pêle-mêle : Trackmania Nations Forever, le patch pour jouer en 3D avec des lunettes spéciales, une sélection de 200 circuits parmi les meilleurs existant à ce jour, des skins, mods, vidéos, véhicules inédits et même un chouette documentaire d'une durée de 26 minutes. En plus, vous aurez droit aux fameuses lunettes 3D et, bien évidemment, à plein plein de pages à lire avec des présentations, interviews, points sur les compétitions et même un reportage chez les développeurs de la version DS, en Écosse. Vous avez vu comment je le vends bien ce mag ? Même moi j'ai envie de l'acheter.



Où ça des préjugés ?

Après l'annonce de l'extension GTR Evolution pour Race 07 le mois dernier, on se disait que les petits gars de Simbin avaient assez de pain sur la planche pour ne pas en rajouter 12 tranches. Eh bien, les formidables Suédois roulants semblent penser le contraire et développent d'ores et déjà une deuxième extension, toujours pour cet excellent même jeu. Elle s'intitulera STCC – The Game et sera consacrée au Swedish Touring Car Championship, soit le championnat Suédois des voitures de tourisme. Pour une raison obscure, en écrivant ces lignes et après avoir vu que ça sortait dans le courant de l'année, j'ai soudain imaginé des compétitions de grands blonds en train de piloter des canapés Ektorp ou Karlstad sur un parcours enneigé tout en entonnant à tue-tête les meilleures chansons d'Abba.



Ça va très bien, merci



928 millions d'euros, c'est... mon salaire ? Ce que vous venez de gagner en lisant cette news ? Le prix d'un plein à la station-service d'à-côté ? Perdu ! Il ne s'agit, ni plus ni moins que du chiffre d'affaires annuel réalisé par Ubisoft sur l'exercice fiscal 2007/2008. Ouaip, ça tape et les excellentes ventes de titres comme Rainbow Six Vegas 2 (plus de deux millions) ou Assassin's Creed (plus de six millions) n'y sont évidemment pas pour rien. Quant à l'avenir, le P.-G.D. Yves Guillemot table sur plus d'un milliard d'euros de chiffre d'affaires dès l'année prochaine et compte embaucher 900 personnes de plus histoire de gonfler des effectifs déjà forts de 3600 employés. Donc si jamais vous cherchez du taf dans le milieu, je pense que vous avez bien pigé le message.

S.T.A.L.K.E.R.

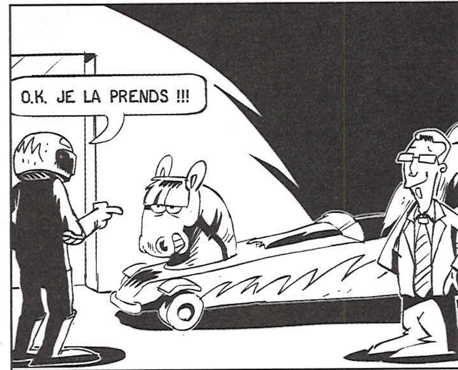
Clear Sky débarquera le 29 août si tout va bien et voici deux jolies images de cette future extension qui s'annonce à la hauteur du jeu original, c'est-à-dire à s'en taper la tête dans le mur de bonheur.



Tiercé gagnant







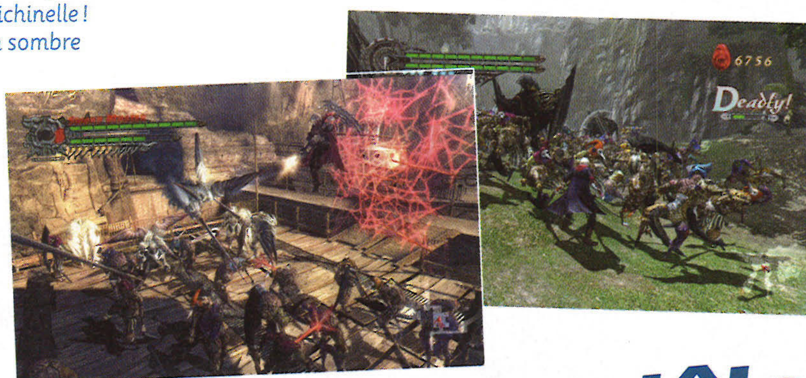
Pas plus d'infos



Les amis, l'heure est grave : Test Drive Unlimited 2 est bel et bien en développement. Voilà, je ne voulais pas vous l'annoncer si brutalement mais à un moment faut bien arrêter de tourner autour du pot alors, poum, fini le secret de polichinelle ! Envolé ! Vous me direz, un sombre magazine polonais avait déjà propagé la rumeur mais cette fois, l'info vient directement de David Nadal, le boss d'Eden Games. Le bonhomme a lâché le morceau lors d'un entretien vidéo accordé à un site web et c'est donc une très bonne nouvelle que l'on se doit d'accueillir avec enthousiasme, confettis, champagne, cent balles, un mars et des... Hmm non rien, vaut mieux que je ne vous dise pas à quoi je pensais.

Devil May Cry 4...

...va bien et il est très content que vous vous souciez de sa petite santé. Il vous rappelle que son rapatriement chez vous est prévu pour le 29 juillet et que vous aurez droit à une petite démo si vous êtes bien sages.



Trop salé !



En Belgique, il se passe vraiment des trucs incroyables. Tenez, là, à l'heure où je vous parle, le gouvernement (oui parce qu'après une bonne année de tractations, ils ont fini par en trouver un) planche sur le prix des... frites. Le prix d'une petite barquette de ce mets d'une infinie délicatesse aurait paradoxalement bien plus augmenté que le tarif de la pomme de terre et il y a là largement de quoi inquiéter les habitants du plat pays. En même temps, vu ce que servent certains tenanciers des fameuses baraques à frites qui pullulent là-bas, moi j'aurais plutôt tendance à aller regarder le cours du plâtre.

Aïe ma tête



Maintenant que vous avez un cerveau jeune et fringuant grâce au Docteur Super Mariowashima (ou un truc comme ça), vous rêvez de l'exercer sur d'autres problèmes. En voici un qui a l'air super-chouette. Ça s'appelle Crazy Machines 2, ça sort à la fin du mois de mai, c'est super-joli, très bien animé et le but est d'y résoudre un tas d'énigmes toutes plus tordues les unes que les autres et généralement basée sur de véritables problèmes de physique. À la rédac, on adore ce genre de concept et surtout contempler le premier tableau des jeux du genre pendant de longues minutes en se grattant le menton. Ensuite, on fait un Virtua Tennis.

Phrase à la con

Vendredi 25 avril 2008, 9h48
Cyd : Et ça, c'est encore un pas à car.

Coup de pouce



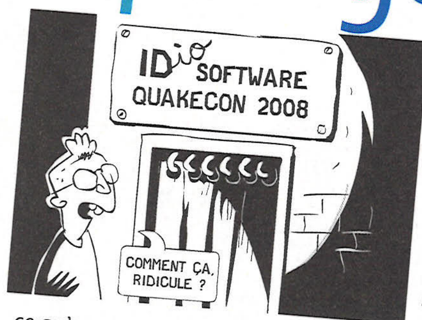
Et un Eee PC de plus chez Asus, un ! Le constructeur taiwanais annonce la sortie prochaine d'une bécane dotée d'un écran 10 pouces ! Cette zoulie machine sortira probablement quelque temps après la version 9 pouces, faisant elle-même suite à la première version dont la surface d'affichage rikiki ne dépassait pas 7 pouces. On leur ferait bien remarquer que le premier truc à agrandir, sur leur sympathique engin, ce serait plutôt le clavier mais depuis que j'en utilise un, mes doigts sont dans un tel état que je n'ai même plus la force de me gratter les oreilles alors écrire une lettre, n'en parlons pas.

SBK 08...

...aurait dû passer en test ce mois-ci et puis finalement, non. Pas qu'on veuille pas ou qu'on ait piscine mais le jeu n'est tout simplement pas arrivé à la rédac. En attendant, vous en reprendrez bien deux images ?



Impitoyable



Que faire du 31 juillet au 3 août de cette année ? Perso, je me pose la question tous les matins en me rasant et grâce à Id Software, j'ai ma réponse. Car c'est à ces dates-là que se tiendra le Quakecon, l'événement au nom le plus ridicule du monde pour nous, Francophones. Ne réservez pas vos places trop vite, on ne sait pas exactement ce qu'on y trouvera à part une grosse LAN et des présentations de produits divers destinés aux gamers. Vous trouverez plein d'infos supplémentaires sur le site officiel (www.quakecon.org) et je me dois de vous rappeler que ça se déroule à Dallas, la ville de Sue Ellen la pochtronne.

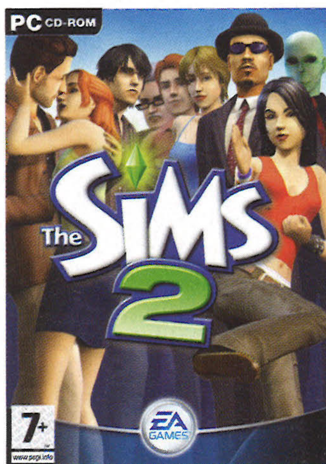
Trop cool

Ça ne va pas forcément vous surprendre, mais nos amis d'Electronic Arts ont décidé, sans qu'on s'y attende le moins du monde, de développer un nouvel épisode de Harry Potter ! Il s'agira donc de l'adaptation d'Harry machin et le prince de sang-mêlé dont on ne peut pas vous dire grand-chose à part que ce sera probablement très fidèle au récit dans le déroulement et que ça sortira en novembre dans nos contrées. Je n'ai même pas besoin de rajouter « si tout va bien » puisque tout ira bien, ça sort toujours à temps ces trucs-là.



Fées du logis

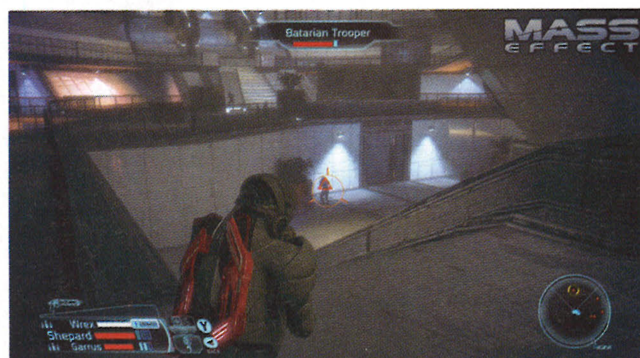




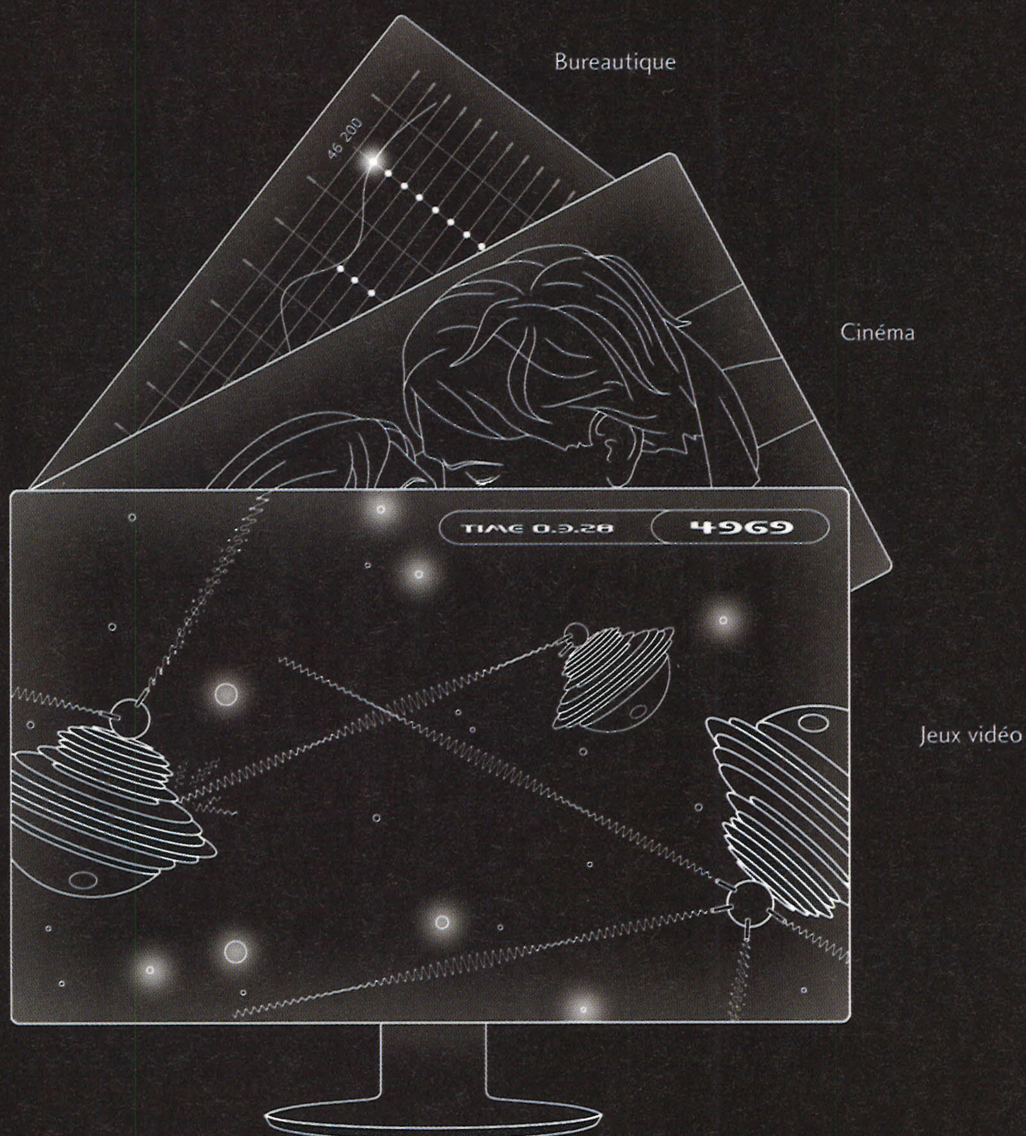
C'était la der des ders, et tout comme la Première Guerre mondiale, la dernière extension des Sims 2 n'était pas la dernière. Ben non, il faudra compter avec la prochaine intitulée Apartment Life dans la langue de William Lawson et Johnnie Walker. Le titre français n'est, lui, pas encore connu vu qu'Electronic Arts France nous fera une annonce rien que pour nous dans quelques mois, soit bien longtemps après avoir lu cette news. Histoire d'être complet, je vous fais un topo rapide : l'idée, c'est la vie en appartement, c'est-à-dire que si on voulait être un peu langue de femme de petite vertu, on pourrait croire qu'ils ont juste retiré le jardin et élevé le niveau du sol. Mais à Joystick, on n'est vraiment pas comme ça alors on va plutôt s'enfiler un sandwich thon mayonnaise afin d'avoir les doigts bien gras et la bouche pleine.

Trop pas cher

Avant que l'excellent (enfin, on l'espère) Mass Effect sorte (bientôt, on l'espère aussi), on se doit de vous informer de la présence de Bring Down the Sky qui n'est pas une chanson inconnue des Beatles mais la mini-extension vendue 5 euros sur cette console de rapiats qu'est la Xbox 360. Pour nous, c'est gratos, alors forcément on se moquerait bien une fois de plus des consoleux, mais on va se contenter de rester dignes, et juste leur tourner le dos en haussant les épaules. C'est tout ce qu'ils méritent.



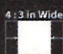
LG



MONITEURS W52. L'ÉCRAN PLURIEL.
CHANGEZ DE FORMAT AVEC UNE SEULE TOUCHE.

Une qualité d'image aussi optimale en bureautique, jeux vidéo ou film.
Un accès direct aux options 4:3 in wide (formats 4/3 ou 16/10ème),
Ez Zooming et Photo Effect grâce à la touche fun en façade.
Série W52 : du 19 au 24 pouces.












www.lge.com/fr

DRIVING SPEED 2

>Genre : Course
>Développeur : Wheelspin Studios
>www.wheelspinstudios.com/drivingspeed2/index.html



Driving Speed 2
Je vous ai déjà dit que je haïssais les voitures américaines ?

L'air un peu perplexe, Savon me regarde jouer à Driving Speed 2 et affirme très sérieusement : « graphiquement c'est quand même pas au niveau d'un Colin Mcrae DIRT », je ne peux me retenir d'exploser de rire et ma voiture, en manque temporaire de pilote, ne peut se retenir d'exploser tout court. C'est malin. Et c'est vrai, l'austérité du moteur 3D a de quoi rebuter les plus exigeants. Pourtant, pour une toute première version et avec seulement deux circuits et pas beaucoup plus de bagnoles, le titre promet déjà pas mal grâce à des physiques plutôt bien foutues et de très bonnes sensations. On n'est pas encore au niveau de simus telles que rFactor ou GTR, mais le développement en est à ses balbutiements et, rappelons-le, l'excellent Live for Speed a démarré de la même manière.



Driving Speed 2

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

CARRIBEAN PIRATE QUEST

>Genre : Puzzle
>Développeur : Spell of Play
>www.spellofplay.com/games/pirate-quest

Vu la récente actualité internationale, ce n'est peut-être pas un super-moment pour vous parler de piraterie maritime, mais rassurez-vous, ici personne ne mourira. Oui, ne « mourira », c'est exactement ce que je venais de dire à Mélusine (notre maquettiste) qui doit certainement se demander si je ne me suis pas gourriré le jour où j'ai choisi ce que je voulais faire dans la vie. Bref, malgré son univers très original, Pirate Quest n'est qu'un jeu de puzzle de plus dans lequel il faut aligner trois éléments de même nature pour les faire disparaître. Enfin quand je dis « n'est qu'un », je ne voudrais pas non plus donner l'impression de cracher dans la soupe. Surtout que j'aime bien ça, la soupe.



Carribean Pirate Quest
Classique, mais efficace.

Carribean Pirate Quest Petit bateau !



THE GRAVEYARD

>Genre : Expérimental
>Développeur : Tale of tales
>http://tale-of-tales.com/TheGraveyard/



The Graveyard
Visuellement, c'est tout simplement sublime.

C'est l'histoire d'une femme, une vieille femme. Elle déambule, lentement, très lentement, dans les allées d'un cimetière. Elle ne peut pas faire grand-chose d'autre, ou alors s'asseoir sur un banc et ne rien faire, à part se lever et marcher à nouveau. Elle donne l'impression d'évoluer dans un tableau de maître et c'est l'exacte volonté des développeurs belges responsables de ce projet expérimental disponible en deux versions : l'une est gratuite, l'autre payante. Dans la seconde version, la vieille femme peut mourir. C'est malsain, dérangeant et à la fois magnifique.

The Graveyard





Bee oh bee

BEE OH BEE

>Genre : Action
>Développeur : Luna Kite
>www.lunakite.com/beeohbee.php

Les gars, un drame se joue à nos portes ! De jolies petites abeilles sont en train de mourir d'une mystérieuse maladie. Que faire ? Hein, je vous le demande… les sauver ? Ouuuh, pas bête. Très bien, vous prendrez donc le contrôle d'une jolie petite abeille et explorerez de nombreux niveaux colorés à la recherche du sacro-saint antidote et affronterez nombre d'ennemis répugnants. Pour vous aider dans votre quête vous serez assisté par quelques compagnons dont vous pourrez même prendre le contrôle. Courage, la tâche ne sera pas aisée. On compte sur vous.



Bee oh bee Le miel et les abeilles.

CRYSTALS OF ALTAXIA 2

>Genre : Arcade
>Développeur : Very Big Games
>www.verybiggames.com

Et si le vrai luxe, c'était l'espace ? Pom, pom, pom, on prend son petit vaisseau et en avant pour une bonne dose d'exploration. Rencontres du troisième type et jeux d'arcade à l'ancienne sont au programme de cette production sympathique et empreinte d'une certaine nostalgie de jeux appréciés de tant et tant de joueurs désormais tous réunis dans les couloirs des hospices. Non, je déconne, moi aussi je suis vieux (mais moins).

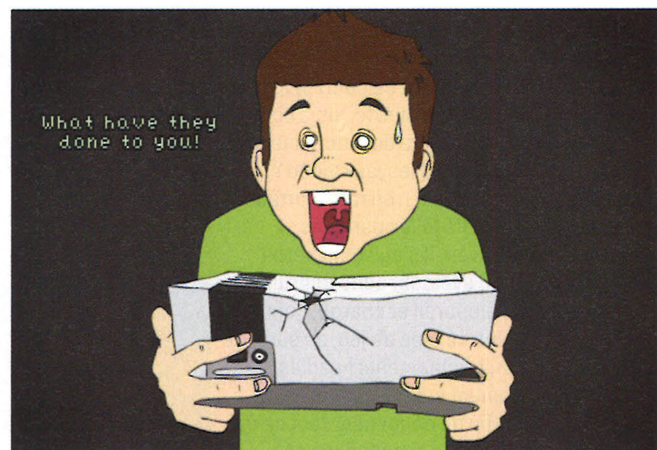


Crystals of Altaxia 2
Oui, oui, c'est un bon vieux casse-briques.



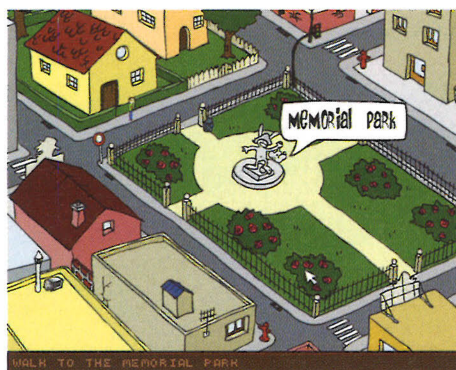
Crystals of Altaxia 2

NES Quest



NES QUEST

>Genre : Aventure
>Développeur : KCD Games
>www.mrt-prodz.com/kcdgames/nesquest/index.html



Mince alors, mes cousins ont cassé ma NES ! Presso, café, what else ? La Nintendo Entertainment System bien sûr, la légendaire console 8 bit du constructeur de Kyoto bien avant que ce dernier sombre dans un semblant de charlatanisme post wii-tard. En tout cas, voilà un jeu d'aventure assez original, pas vraiment folichon sur un plan visuel, mais assez attractif par son sujet décalé et une ambiance bon enfant. Voilà qui n'intéressera peut-être que ceux qui ont eu la « chance » de connaître la machine, mais ça doit déjà en faire quelques-uns. Et si je mets des guillemets, c'est en repensant à l'état de mes mains après de nombreuses heures à triturer ce &%# de pad pourrave.

NES Quest Allez, en route, faut réparer le bouzin.

STONELOOPS

>Genre : Puzzle
>Développeur : Codeminion
>www.stoneloops.com

Vous avez joué à Zuma, à Luxor et à tous leurs clones ? Alors vous avez déjà joué à Stoneloops et vous pouvez passer votre chemin. Les autres, en revanche, pourront découvrir cet excellent concept dans lequel un serpent de bouboules de couleur avance inexorablement et ne peut être ralenti ou stoppé qu'en balançant d'autres bouboules de couleur dessus. Comme d'hab, c'est en éliminant trois petites boules de même nature qu'on en efface une portion et le but reste bien évidemment de provoquer de gigantesques cascades afin de devenir le Walker Texas Ranger du jeu de puzzle.

Stoneloops





Stoneloops
Autant vous prévenir, l'essayer, c'est l'adopter.

FACEWOUND

>Genre : Action
>Développeur : -
> www.facewound.com



Facewound
J'ai encore oublié de couper la gazinière.

Tiens, ça fait longtemps qu'on n'avait pas dézingué du zombie à tour de bras, charcuté du mort vivant, atomisé de l'être putride et répugnant. Rattrapons-nous donc grâce à l'excellent, que dis-je, l'exquis Facewound, un titre ultra-violent et doté de jolis graphismes pour peu que vous trouviez esthétiques des hectolitres d'hémoglobine propulsés dans tous les sens. Perso, j'adore, ça me rappelle à chaque fois ma séance de rasage du matin.

Facewound

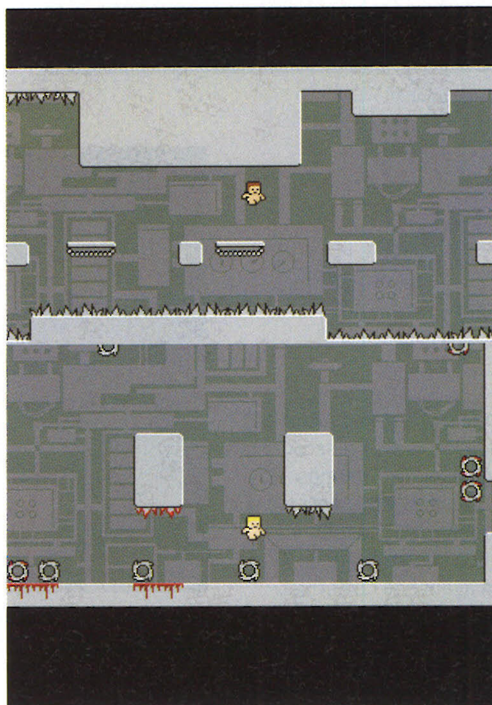


DIRE HAVEN

>Genre : Plate-forme
>Développeur : The Poppenkast
>www.thepoppenkast.com/file.php?game=Dire%20Haven

Quand on y pense, ça ne court pas les rues, les héros tout nus. Ici, on a bien Sundin, grand adepte du naturisme dans la rédac' mais dans les jeux vidéo ? C'est rare, très rare, trop rare, surtout quand il s'agit de jolies héroïnes. Dans Dire Haven, il s'agit d'un héros (pfff, tant pis) évoluant donc dans le plus simple appareil et chargé, comme toujours dans ce type de jeu, de survivre dans des environnements hostiles et spécialement conçus par un maniaque afin de dégommer tout ce qui aurait l'audace de passer dans ses créations. On retrouvera donc plein de pièges, de trous et de pieux divers, histoire d'égayer notre rigolote petite excursion.

Dire Haven Eh oui, un monsieur tout nu !



Dire Haven On ne recule devant rien à Joystick.

AIRPORT MANIA

>Genre : Puzzle
>Développeur : Reflexive Entertainment
>www.airportmania.com

Depuis deux heures, je clique sur des petits avions, je leur affecte une piste d'atterrissage ou d'envol, un terminal dans lequel débarquer les passagers et je jongle avec plusieurs engins afin d'effectuer des combos en faisant en sorte d'enchaîner au mieux les arrivées et les départs. Le monde dans lequel je joue ressemble à s'y méprendre à celui des rêves d'une fillette de trois ans et je n'ai même pas honte. Parce qu'en fait, je suis bien planqué dans un coin au fond de la rédac' et personne ne se doutera jamais de rien. Hin, hin.

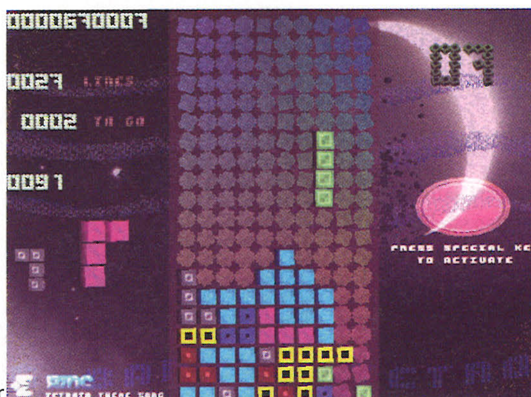
Airport Mania
Contrairement aux apparences, ce n'est pas du vol.



TETROID 2012

>Genre : Puzzle
>Développeur : Entity
>www.entity.be/entity/releases/release40.htm

Exercice de haute voltige : vous parler d'un jeu sans tout dévoiler d'un coup. Si je vous dis le nom, je ruine le suspense, si je ne le dis pas, je donne l'impression de faire du remplissage. Alors… le talent du rédacteur est de faire durer le plaisir, ce qui est uniquement possible à partir de sa page Word alors que le lecteur lui, a déjà compris, rien qu'en regardant les images, que Tetroid 2012 est une variation sur le thème du célébrissime Tetris. Et comme le disait John Maxwell, il n'y a pas grand-chose à ajouter.



Tetroid 2012
Hé, vous me reconnaissez ?!



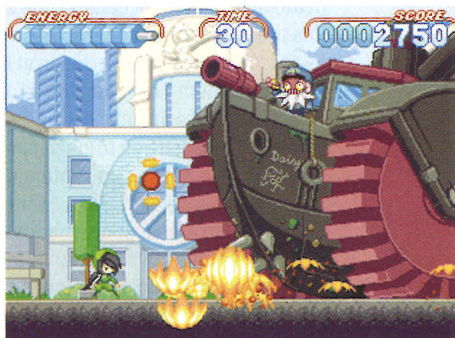
Tetroid 2012

NOITU LOVE **2**

>Genre : Action
>Développeur : Joakim Sandberg
>http://konjak.org/nlove2.htm

Que de suites ce mois-ci, et toujours sur des jeux dont on n'a jamais vu le premier épisode, c'est fou, ça, ma bonne dame. Dans Noitu Love 2, revivez les meilleurs moments des années 90 quand les jeux étaient en 2D, ultra-colorés, blindés d'effets d'explosions et de fumée avec des arrivages réguliers et massifs d'ennemis super-balèzes. Vous allez courir, sauter, tirer, esquiver, vous en prendre plein la figure et mourir, souvent. Et puis vous recommencerez, sans cesse, les yeux injectés de sang, les muscles tendus et votre chemise trempée de sueur. C'est du jeu, du vrai, du bon, de l'authentique.

Noitu Love 2
On dirait Metal Slug, mais ça n'a rien à voir.



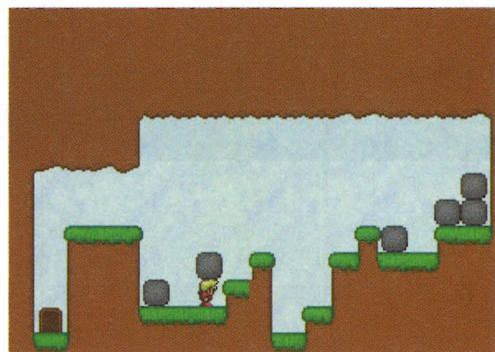


Noitu Love 2
Action, action, actiooon !

BLOCKDUDE

>Genre : Puzzle
>Développeur : Willems Soft
>www.willemssoft.be

Des blocs, plein de petits blocs, partout, sur l'écran. Arg, il faut les bouger, les aligner, les empiler, non pas comme ça, plutôt comme ceci… Ah, mais non, je suis coincé. Je ne peux pas atteindre la sortie, il me faut tout recommencer, reprendre des blocs, les replacer, chercher la solution, la trouver peut-être, devenir fou, péter un câble, prendre une armoire, la jeter au sol, je n'en peux plus, pitié. Sortez-moi de ce jeu de malade.



Blockdude
Un jeu pour les gens qui aiment les blocs.

On pense à tout

Vous trouvez ça relou de recopier nos jolies adresses web dans votre navigateur préféré ? Nous aussi ! Alors vous retrouverez toutes les URL de cette rubrique sur www.joystick.fr et vous n'aurez plus qu'à cliquer dessus pour devenir tout beau et tout bronzé.



Vous aimez les aventures délicates et raffinées ? Avec de la psychologie et des dialogues recherchés ? Avec des personnages mystérieux et passionnants ? Je ne vous crois pas une seule seconde. Allez quoi, lâchez-vous, ce n'est pas quelques têtes tranchées qui feront de vous un barbare !

Jason II, le retour

Ed del Castillo, fondateur du studio Liquid Entertainment, est un stratège réputé. Battle Realms (2001) ou Dragonshard (2005), c'était lui… et c'était bien. Oui mais voilà, le monsieur a aujourd'hui décidé de changer de registre et d'explorer de nouvelles voies. Quelque chose de plus mature, ou de plus violent, c'est selon. De l'Action, avec un grand A. Et des os qui craquent, avec des grands Aïe.
Terreau inépuisable de passions exacerbées, de trahisons et de vengeances, le cadre mythologique sonnait comme une évidence. Plus précisément, et comme vous vous en doutez, c'est du mythe de Jason et les Argonautes dont il est question ici, celui qui raconte l'histoire du petit Jason, fils du roi d'Iolcos, dépossédé du trône par le pourri de la famille, l'oncle Pélias. Bien entendu, ça ne serait pas marrant autrement, Jason pète son câble et réclame à son tour la gouvernance. « O.K. », lui dit tonton, « mais va me chercher la Toison d'or », bien gardée en Colchide. Jason fait alors édifier un fantastique navire, « l'Argo », s'entiche des meilleurs soldats de la région (les Argonautes) et part accomplir son destin…



>Genre : Jason le barbare >Éditeur : Codemasters
>Développeur : Liquid Entertainment/États-Unis >Sortie : Automne 2008

RISE OF THE



Ed del Castillo nous a parlé d'une histoire d'amour dans le jeu. Je me demande encore s'il ne s'est pas payé notre tête…

Fallait pas l'inviter

Je ne vais pas vous raconter l'histoire en entier, d'autant plus que monsieur del Castillo et son équipe ont pris énormément de libertés sur le récit originel. On peut même avouer que ça n'a plus grand-chose à voir en fait… Toujours est-il que d'ignobles molosses armés jusqu'aux dents et autres créatures fantasmagoriques (phoenix, minotaures…) veulent la peau de ce pauvre Jason. Et malgré qu'on nous ait rabâché que Rise of the Argonauts était un action/RPG et non un pur beat them all, la baston, la vraie, sera au cœur

Plongée en eau claire

Ed del Castillo nous a beaucoup parlé d'immersion. Et pour nous plonger dans le bain fissa, il a eu la bonne idée de mettre à nue l'interface ingame, exactement comme dans une cinématique. Exit la jauge de vie par exemple, on devra juger de la santé de Jason en fonction de sa gestuelle, de sa ganache et de l'état de ses armes – en fait, les menus existeront, mais ils seront cachés par défaut. Une très bonne idée, qui ne fonctionnera cependant que si la réalisation est irréprochable.



Avec sa vue à la troisième personne et ses combats chorégraphiques, Rise of the Argonauts fait largement penser au Beat Them All de BioWare, Jade Empire.



ARGONAUTS

Quid des Argonautes ?

Pour venir à bout de la racaille antique, Jason ne sera heureusement pas seul. Les fameux Argonautes, comme Hercule, Achille ou Atalante, l'épauleront en cas de besoin. Contrairement à ce qui était susurré il y a encore quelques mois, on ne devrait pas avoir la possibilité de les contrôler individuellement. Après tests, sans doute pour des raisons d'immersion et de prise en main – et de moyens ? – les Américains ont choisi de n'en faire que de simples collègues de boulot très musclés. Et intelligents ?

de l'épopée. Pour envoyer tous les dévots du mal ad patres, Jason pourra, et devra, compter sur les capricieuses divinités de l'époque. Comme dans un hack & slash, la résolution de quêtes et l'extermination de la vermine seront récompensées par les traditionnels points d'expérience, points qui permettront ensuite d'acquérir divers talents justement rattachés à une divinité spécifique. Classique. Plus original en revanche est le système de dialogues, lui aussi lié, d'une certaine manière, à Athéna, Apollon et les autres : à chaque question, différentes réponses possibles. L'idée, c'est que chaque réplique correspond à la philosophie d'un dieu, lequel vous récompensera (de quelle manière, on ne sait pas encore) si vous collez à ses préceptes moraux. Difficile aujourd'hui d'évaluer l'influence réelle de ce système dans la progression de l'histoire et dans l'évolution de Jason, mais sur le papier, voilà qui est intéressant !

La tête de l'emploi

À l'instar du film 300 (Zack Snyder, 2007), dont il s'inspire grandement dans l'esthétique de ses combats, Rise of the Argonauts devrait en mettre plein les mirettes. J'emploie le conditionnel sciemment, pour la bonne et simple raison qu'à ce stade du développement, il restait beaucoup à faire, sur la texturisation notamment. Au niveau du rythme et de l'animation en revanche, les phases de combat – en temps réel – impressionnent déjà. Ed del Castillo voulait du « viscéral », il n'en est plus si loin. Il faut dire que l'effet de « ralenti » sur chaque coup fatal, à la 300 justement – avec une belle giclée de sang et le bruit des os qui craquent – aide beaucoup. Pour maintenir l'effet de « wouaw » tout au long du périple, les mises à morts seront diversifiées : en fonction de l'arme utilisée (décapitation au bouclier, tranchage de bras à l'épée, « brochette partie » au javelot, etc.) mais aussi de la distance avec le ou les ennemis. Et pour pimenter encore un peu le tableau, et accessoirement vaincre les bestioles les plus coriaces, Jason pourra utiliser des « pouvoirs divins », sortes de super-attaques (ou défenses) offertes par vos dieux tutélaires. Voilà qui s'annonce séduisant donc, même si, bien évidemment, il reste beaucoup à faire. On suivra ça d'un œil très attentif dans les prochains mois.

Sundin



1, 2, 3... coupé !

Visiblement, on aura droit à quelques obstacles…



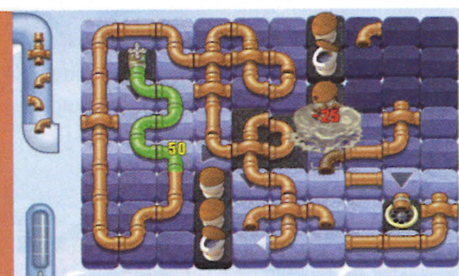
L

aissez tomber les déboucheurs liquides qu'on vous vante tant, en cas d'évier VRAIMENT bouché, ça ne marche pas. C'est un mec qui a attendu 48 longues heures à regarder flotter des spaghettis dans l'eau poisseuse qui vous le dit. La vraie seule solution pour purger des tuyaux, c'est de coller les mains dedans, d'affronter la crasse, la puanteur et d'extraire vous-même ce qui bloque la circulation de l'eau. Ensuite, pour vous changer les idées, vous lancez un petit Pipemania et vous tentez, avec les éléments que l'on vous donne, de construire une canalisation complète d'un point A à un point B avant que le liquide ne s'écoule en plein milieu et ne vous fasse perdre la partie. Loin d'être nouveau, le concept existait déjà au début des années 90 sous le même nom (ou celui de Pipe Dream) et cette version n'est donc ni plus ni moins qu'un remake de cet excellent concept, très facile d'accès mais redoutable dès que l'on monte un peu en difficulté. Cette nouvelle version proposera plus de 70 niveaux, jouables à deux en coopératif, de nouveaux modes de jeu et plein d'éléments inédits. Évidemment, les graphismes ont été adaptés aux goûts de la veille, du jour et peut-être même de demain, s'il fait beau et chaud et si les plombiers répondent enfin au téléphone quand on les appelle pour une sombre histoire de chasse d'eau défectueuse. Une histoire que je vous raconterai dans le prochain numéro de Glauque Passion, le magazine que vous ne voulez pas avoir entre les mains.

YAVIN

>Genre : Bouche-trou
>Éditeur : Empire Interactive
>Développeur : Empire Interactive/Royaume-Uni
>Date de sortie : Juin 2008

PIPEMANIA



B

onjour, je travaille pour le magazine Joystick. J'aimerai écrire un petit papier sur votre STR, c'est possible ?
- Bien entendu ! Génial ! Voilà des clés pour la bêta !
- Cool, merci.
Bon alors, c'est quoi ce truc ? La planète est broyée par un astéroïde ? Elle n'est pas tout à fait détruite ? Y a des créatures bizarres qui débarquent quelques milliers d'années plus tard ? O.K.
Tiens, tiens, c'est que ça ressemble beaucoup à Rise of Legends (Big Huge Games, 2006) : univers Cyber/Fantasy, factions aux antipodes, esthétique chatoyante, hmm, intéressant. Niveau gameplay, c'est pas mal non plus : prise en main intuitive, bonne réactivité des unités, rythme nerveux, customisation des unités… Je creuse, je creuse… Et je me fais un peu chier quand même. Ça a beau être sympa, il en faudrait un peu plus pour s'emballer. Manque de finesse (animations, modélisations, textures) peut-être ? Manque de piquant, sûrement.
« - Oui, c'est encore moi, bon, j'ai regardé un petit peu ce que ça donnait, c'est pas trop mal mais rien de fabuleux.
- Ah ? NON, vous ne pouvez PAS en parler ! C'est une bêta FERMÉE ! Ce que vous dites est FAUX ! »
-
… 1 mois plus tard…
« - Bonjour, je travaille pour le magazine Joystick, J'aimerai écrire un petit papier « librement » sur votre STR, c'est possible ?
- Bien entendu ! Personne n'a jamais dit que vous ne pouviez pas en parler ! Si vous voulez du matos, visuels et autres, n'hésitez pas ! »
NB : Ce texte est une fiction. Toute ressemblance avec des événements et/ou des personnages existants serait purement fortuite. (Ndlr : n'importe comment en Bulgarie ils lisent pas Joystick).

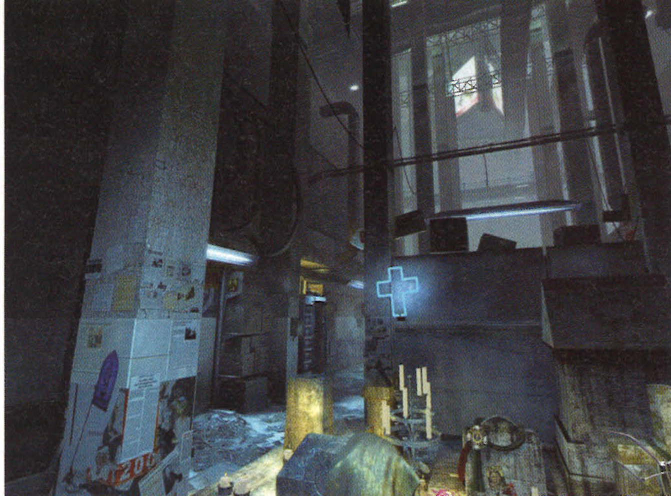
SUNDIN

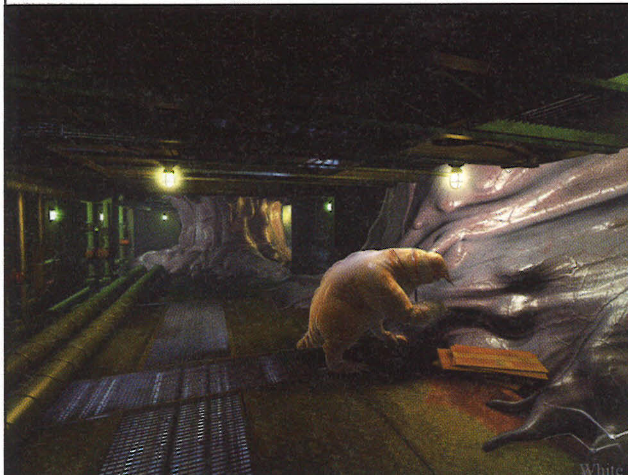


>Genre : Rise of Legends
>Éditeur : Black Inc.
>Développeur : Black Sea Studios/Bulgarie
>Sortie prévue : Bientôt

WORLDSHIFT







Des jeux d'aventure, il en sort des quantités industrielles chaque année. Pour s'extraire de cette jungle épaisse, rien ne vaut un bon gros coup de marketing. Chez White Birds, on ne fait pas dans la dentelle et l'on est carrément allé chercher l'un des auteurs de bandes dessinées les plus lus de France. Nikopol : La Foire aux Immortels prend pour point de départ le premier épisode éponyme de la trilogie best-seller d'Enki Bilal, mais elle n'en reste pas moins une très libre interprétation qui n'aura rien, mais alors rien du tout d'une adaptation frileuse. Enki Bilal, qui participe au projet, est-il à l'origine de cette orientation ? Son œuvre est-elle en train de lui échapper ? Aime-t-il la tourte au fromage ? Est-ce que cette série de questions superflues justifie la place qu'elle prend dans mon texte ? C'est pour savoir tout cela que nous sommes allés voir le maître lors de l'enregistrement des voix du jeu.

Savonfou

>Genre : Livre dont vous êtes le héros
>Éditeur : Digital Bros
>Développeur : White Birds/France
>Sortie : Noël 2008

NIKOPOL LA FOIRE

À lire avant de mourir

Alcide Nikopol ne comprend pas. Condamné pour désertion par un tribunal militaire, la dernière chose dont il se souvienne est d'avoir été endormi dans un caisson cryogénique gardé par un robot paranoïaque. Voilà qu'il se réveille dans les ruines de la station Alésia, une jambe en moins, avec en face de lui un dieu égyptien qui lui ordonne de l'aider dans son désir de revanche divin, immortel et implacable. Il comprendra vite que pendant son sommeil, Paris est devenu une effroyable dictature, arpentée par des dizaines de races extra-terrestres. C'est sur ce pitch que commence le premier volume de la trilogie Nikopol avant de nous entraîner dans une course-poursuite baroque où se mêlent mythologie et science-fiction entre deux poèmes des Fleurs du mal. Les trois ouvrages sont, de plus, intéressants dans la mesure où ils couvrent une décennie de mutations du style de l'auteur, dont on voit évoluer les peurs, de la crainte du totalitarisme à celle d'une science devenue folle. Un must que vous devez lire absolument (sinon, c'est une paire de baffes).







AUX IMMORTELS

Enki Bilal
sort de sa bulle

Joystick : Pourquoi avoir accepté le projet de White Birds ?
Enki Bilal : Cela faisait un petit moment que l'industrie du jeu vidéo me tournait autour, j'avais déjà eu des propositions d'un développeur japonais pour faire une adaptation de l'univers de Nikopol, mais je n'étais pas vraiment intéressé. J'ai choisi White Birds pour plusieurs raisons, la première est que le premier contact avait été bon, la seconde est que les premiers modèles 3D qu'ils me montraient étaient dans l'esprit de la BD. Enfin et surtout j'avais la caution de Benoît Sokal, qui a beaucoup travaillé avec eux. Alors, je me suis dit : « Allons-y ! ». N'y connaissant rien en jeux vidéo, j'ai laissé les spécialistes tirer les premiers et me montrer ce qu'ils voulaient faire.

Le jeu prendra pas mal de libertés par rapport à l'œuvre originale, cela ne vous pose pas de problèmes ?
La toile de fond de la trilogie Nikopol devait être réactualisée. Le combat entre fascisme et communisme n'étant plus d'actualité, on a introduit du fondamentalisme religieux et des mouvements sectaires. Les adaptations fidèles ne m'intéressent pas. Pour moi, une bonne adaptation est comme un récit que pourrait faire quelqu'un qui aurait lu l'histoire originale dans un bar où il aurait consommé moult substances, licites ou non. Je suis très intéressé par le phénomène d'érosion de la mémoire. La BD peut être considérée comme un travail fondateur, mais pas comme une référence absolue. Avec le film, j'ai voulu prolonger un peu l'acte de création, je n'avais d'ailleurs volontairement pas relu la trilogie avant de commencer à travailler dessus. Je comptais sur cette abrasion de la mémoire pour arriver à quelque chose de neuf. Enfin, le jeu vidéo est une troisième voie, une voie qui m'échappe et dont je ne suis que le détonateur. C'est intéressant de voir une œuvre vivre sa propre vie d'adaptation en adaptation. Pour la trilogie Nikopol, après le jeu vidéo, peut-être verra-t-on un ballet ou un opéra ?

Vous n'avez pas peur de l'accueil des fans s'ils ne retrouvent pas « leur » BD ?
Je pense que les publics diffèrent selon les supports. Les réactions les plus intéressantes que j'ai eues sur le film venaient de gens qui n'ont pas lu la BD. Pour le jeu, ce sera pareil, je vais perdre des gens en route, mais j'en trouverai d'autres.

Pourquoi avoir choisi Alcide Nikopol fils comme héros ?
Comme on vous l'a dit, on ne voulait pas reproduire exactement la BD, il fallait donc changer de personnage principal, et Nikopol fils était le seul à traverser toute l'histoire, et tous les lieux de l'action. En fait, il vit toute l'aventure avec un temps de retard sur son père (le personnage principal de l'histoire dans la version originale, ndlr).

Vous prévoyez de travailler sur d'autres projets de ce genre ? L'adaptation des deux autres tomes, par exemple ?
Je n'ai jamais été joueur de jeux vidéo, c'est un monde qui m'est complètement étranger, mais une fois que le jeu sera lancé, il constituera ma première expérience en la matière. C'est cette expérience qui déterminera si oui ou non je m'investis plus sur un projet similaire, mais cette fois-ci en mettant la main à la pâte. En fait, là, j'ai l'impression d'être dans un sas vers l'inconnu, je suis complètement parachuté, et je l'assume pleinement.



Une histoire de vampire avec une entrée secrète qui mène d'un cimetière à un manoir. Fallait y penser !

Chers lecteurs,
Si vous lisez cette lettre, c'est qu'il a dû m'arriver quelque chose de terrible. Quelque chose de pire que la mort. Ça fait maintenant plusieurs heures que je suis enfermé dans ce cercueil avec la preview de Dracula : Origin. Quelle idée j'ai eue d'avoir voulu mettre le testeur dans l'atmosphère du titre auquel il doit jouer. Surtout le soir, avec une version qui se termine en trois quarts d'heure. Du coup, je n'ai plus rien à faire depuis un moment, les gens sont partis et me voilà bloqué ici en train de mourir d'ennui. Je viens de vider la dernière gorgée de jus de raisin, qu'on m'avait laissé pour l'ambiance avant de fermer le cercueil. Il n'y a même pas de borne Wifi à la ronde pour envoyer un S.O.S. C'est la fin, mes amis. Je sens ma dernière heure arrivée et je vois déjà l'inscription sur ma pierre tombale : Ici gît CYD, décédé en jouant à Dracula : Origin. Non, sérieux, c'est vraiment trop pourri comme mort. Si encore j'étais en train de rendre l'âme en effectuant un dernier rush sur la bêta de StarCraft II... Une mort au combat, même virtuel, c'est quand même plus classe. Mais là, non, je dois réagir. Je ne peux pas terminer mes dernières heures avec un jeu d'aventure en tête. À chaque clignement d'yeux, j'aperçois l'image de ces décors fixes qui représentent Londres à la fin du XIXe siècle. Je revois ce personnage raide comme un pieu, le professeur Van Helsing, qui consacre sa vie à chasser les vampires. Les énigmes farfelues qui empêchent toute progression résonnent encore dans mon crâne. Le scénario vu et revu, le gameplay à l'ancienne en point & click... Cela dit, même sous son air de jeu d'aventure old school, l'ambiance est là et certains joueurs pourraient bien y trouver leur compte. Bon, arrêtons de dramatiser la situation, il faut vraiment que je trouve le moyen de sortir d'ici. Façon Kill Bill 2 ? Bof, je risque de me péter le poignet. Bon, je crois que je vais opter pour une petite sieste en attendant que quelqu'un revienne demain matin. Et si un vampire passe dans le coin avant l'aube, j'ai de quoi me défendre avec... Quel boulet, j'ai bouffé l'ail !

Cyd

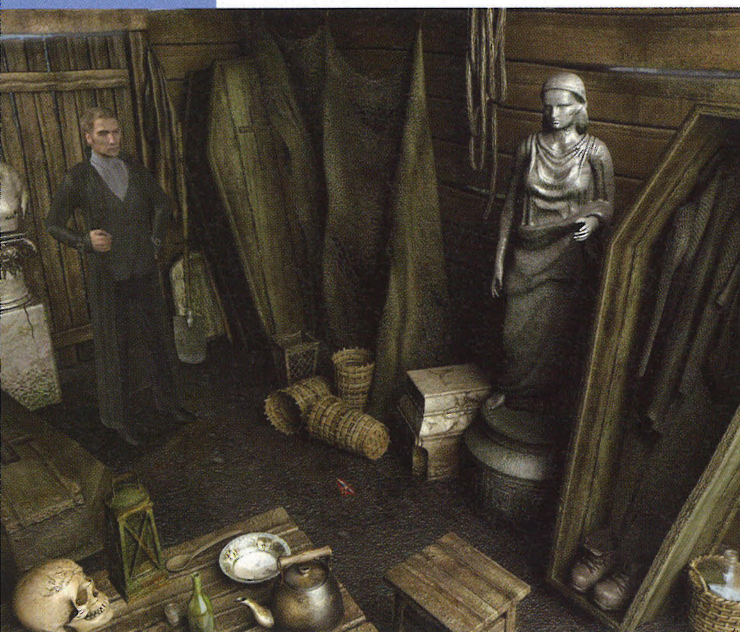




GENRE
Aventure
ÉDITEUR
Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR
Frogwares/Ukraine
SORTIE PRÉVUE
5 juin 2008

DRACULA ORIGIN







C'est à ce moment que la galère commence : pointer le curseur de la souris sur tous les éléments du décor pour être sûr de ne rien louper.







De nombreux véhicules seront pilotables.



Salut les gars, ça vous intéresse pas un plumeau à poussière ?

GENRE
Revenant
ÉDITEUR
Atari
DÉVELOPPEUR
Eden Games/ France
SORTIE PRÉVUE
Juin 2008

ALONE IN THE DARK

En plein milieu du mois d'avril, Atari organisait la toute première présentation française du dernier né d'Eden Games dans un grand hôtel parisien. Champagne, petits fours et même une version jouable du titre, on n'allait quand même pas rester au fond du canapé à manger des navets au poivre.

J'arrive sur les lieux du crime. Un petit coup de tampon mystique sur la main et, hop, je rejoins le premier rang et me colle bien vite face à l'énorme écran accroché au mur pour l'occasion. Une dizaine de minutes de blabla et deux ou trois vannes habilement distillées pour détendre l'atmosphère ne suffisent pas à calmer une dévorante impatience. Je vais enfin voir le cinquième opus d'une série commencée en 1992. Une série responsable, à elle toute seule, d'un genre : le « survival horror » bien connu des joueurs ayant arpenté les sombres couloirs de Resident Evil ou Silent Hill. Mais je ne suis pas là pour vous donner un cours d'histoire, alors passons aux choses sérieuses. Les lumières s'éteignent, la télé s'allume, un membre du studio de développement prend le pad en ma... ah, oui, j'ai oublié de vous mettre au parfum : seule la version Xbox 360 nous sera présentée et c'est d'ailleurs pour cette raison que je refuserai de m'y essayer moi-même, mais j'y reviendrai.



Et encore quoi ?

Quarante-cinq minutes plus tard... Ah, vous êtes bien feintés, hein ? Vous ne croyez quand même pas que je vais vous dévoiler toute l'intro d'un jeu dont le principal intérêt réside dans les ressorts narratifs. Ce que je peux vous dire, c'est que sur ce laps de temps, j'ai vu du sang, des entailles de plusieurs centimètres de profondeur, des balafres répugnantes et entendu des cris ignobles sortis d'endroits dans lesquels personne ne voudrait mettre les pieds. En plus de ça, j'ai eu droit à des effets spéciaux dignes d'Hollywood, des explosions, du feu, des murs qui volent en morceaux et des créatures surgissant de nulle part à des vitesses tout bonnement hallucinantes. Chaque pas du héros semblait être l'occasion d'en rajouter une couche, de me coller à nouveau à mon siège et de m'en mettre plein les mirettes. Après cette intro de folie furieuse, la façade de l'immeuble new-yorkais explose dans un bruit

assourdissant, la caméra effectue un travelling magistral, se fixe d'un coup sur l'immensité de Central Park, puis s'arrête net pour laisser la place au titre. Une symbolique forte pour affirmer la nouvelle identité du jeu face à la concurrence : cette fois, l'environnement sera complètement ouvert.

Na !

Les lumières se rallument, je papote quelques minutes avec David Nadal d'Eden Games et une charmante jeune femme m'invite ensuite à me diriger vers une des bornes de démonstration afin de m'essayer au jeu. O.K., mais non, je veux bien regarder mes amis consoleux s'essayer à l'aventure, mais je n'y toucherai pas et ce, pour une bonne raison : cette manie de nous montrer les jeux sur console devient particulièrement agaçante et à l'avenir on aimerait bien voir tout ça sur nos machines, histoire de savoir à quoi s'en tenir, niveau config nécessaire pour profiter de toutes ces belles choses. Voilà, j'ai poussé mon petit coup de gueule, ça va mieux, et je peux quand même préciser qu'il m'a été assuré que le jeu tournerait sur un Dual Core (au minimum) doté de 1 à 2 Go de Ram et équipé d'une carte graphique de type 6800 GT (au minimum, là aussi). Avec un Quad Core et une 8800 GTX, on devrait avoisiner les 60 images par seconde alors que la version Xbox 360 ne dépassera jamais les 30 et ça, c'est bien normal vu que les consoles, c'est tout pourri.

Été meurtrier

J'en suis déjà au dernier paragraphe et j'ai oublié de vous parler d'un tas de trucs. D'abord le magnétoscope : Alone in the Dark est découpé en épisodes, eux-mêmes saucissonnés en plusieurs séquences. À n'importe quel moment, on pourra accéder à toutes les scènes du jeu. L'idée étant de permettre à un maximum de gens de terminer l'aventure, même si on se retrouve bloqué à un endroit précis. Un choix plutôt curieux et, honnêtement, je demande à voir. Reste que la fin nécessitera quand même d'avoir terminé un certain nombre de séquences pour être atteinte. Ensuite, et comme dans une saison de série télé, on devrait avoir droit à une vingtaine d'heures de jeu. Comptez-en une ou deux super-linéaires et le reste se fera en déplacement libre dans l'immensité de Central Park, un peu à la manière d'un Grand Theft Auto horrifique. Le pari des développeurs est vraiment couillu et, à plus de quinze millions d'euros d'investissement, l'erreur n'est pas permise.
Ce que j'ai pu voir ce soir-là m'a donné une furieuse envie de sauter à pieds joints dans l'aventure. J'espère sincèrement que le scénario va déchirer sévère, car c'est bien lui qui déterminera si Alone in the Dark mérite ces grands élans d'enthousiasme.

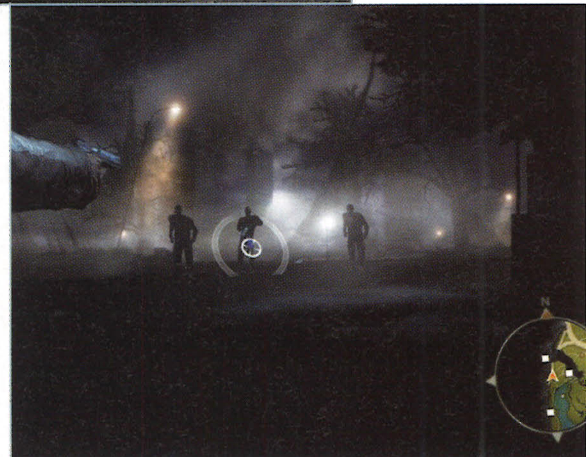
Yavin

Le magnétoscope permet d'aller jouer n'importe quelle séquence à n'importe quel moment. À voir…

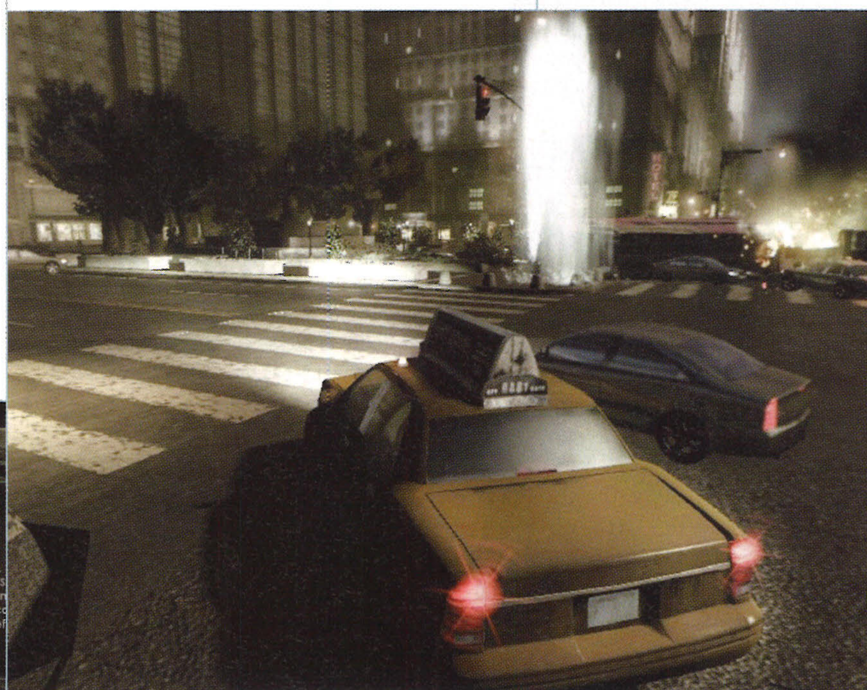




On peut combiner des objets entre eux pour créer des projectiles explosifs.



Les balles ne suffiront pas pour éliminer les zombies, il faudra les brûler.



Dans cette (magnifique) séquence, la moitié de la ville explose autour de la bagnole, il faut le voir pour le croire.



Sierra Spring Break 08







Soleil de plomb, mer turquoise, cocktails à volonté et, accessoirement, présentation de la nouvelle gamme de produits Sierra - Notez que toute tentative de corruption ne fonctionne pas sur moi - Retour sur les faits marquants de notre escapade à Majorque.

par Sundin





Mardi, 8h30, aéroport Charles-de-Gaulle, Paris

Mon vol est prévu à 10h10. Enregistrement des bagages, petit kawa, passage au point presse et discussions amusées entre confrères. « Il me tarde de voir Prototype », lance l'un de nous, « et moi, la mer », lui répond un autre. Éclats de rire. Toute la presse spécialisée française est du voyage. Là-bas, on sera 200 journalistes, de 30 nationalités différentes...

Le Sierra Spring Break, c'est l'événement Sierra de l'année, la vitrine de l'éditeur, qui y présente ses futurs produits. Certains pour la toute première fois. En ce qui nous concerne, le menu est du genre léger, avec seulement trois titres prévus sur PC : la suite de l'excellentissime World in Conflict, Soviet Assault, le très prometteur Prototype, un jeu de furieux dont on vous a déjà causé fin 2007 (Joystick n°201) et Ghostbusters : Le jeu vidéo.

Mardi 13h, aéroport de Palma de Majorque

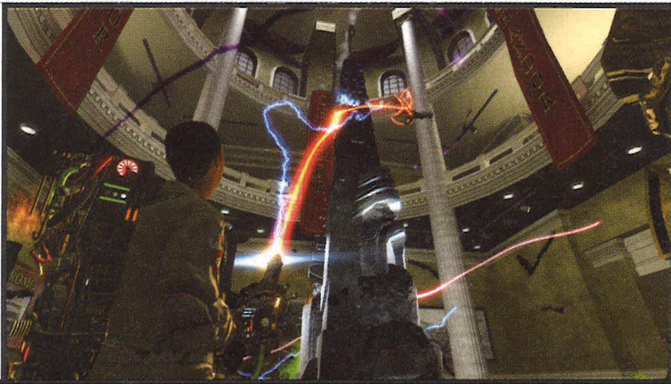
Où suis-je ? Le soleil tape fort sur ma nuque. Ce petit vent iodé est un pur bonheur. Mais pas le temps de s'endormir. Nous sommes immédiatement pris en charge par le staff de l'éditeur. Un bus nous attend, le Sierra Spring Break 08 est à une heure de route. Une heure de petits arbres touffus, d'étendues arides et de longues lignes droites désertes...

Mardi 14h, petit paradis

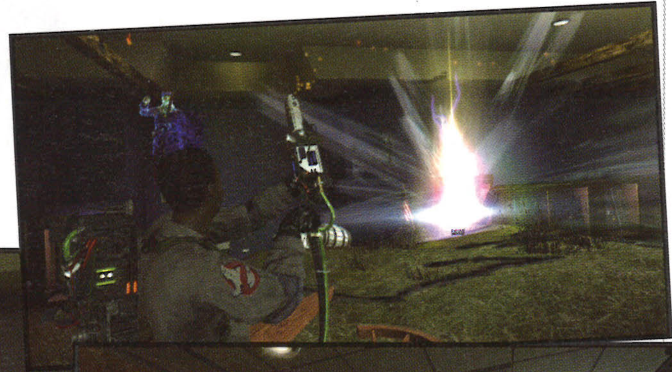
Les petits plats ont été mis dans les grands. L'accueil est princier : hôtel immense, piscines, tennis et plage de sable fin. Je ne bosse pas avant demain. Parfait.

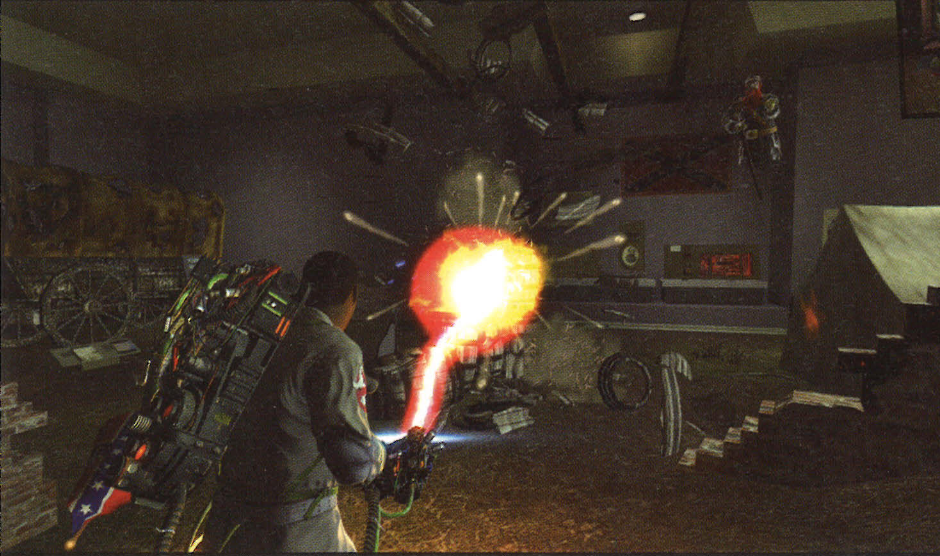
Mercredi, 9h30

Discours de bienvenue à l'ensemble des invités dans un amphithéâtre. L'ambiance est électrique. On s'impatiente. On veut voir les jeux. L'audience est divisée en petits groupes : une dizaine de journalistes chapeautés par un attaché de presse, comme à l'école. Après m'être fait maudire par mes



Comme à l'époque (et dans les Pokemon), il ne faudra pas oublier d'enfermer la vermine de l'au-delà dans une petite boîboîte !











confrères consoleux pour mon planning minceur, le SSB 08 commence enfin…

Ectoplasme à roulettes !

Première halte : Ghostbusters, le jeu vidéo, de Terminal Reality. Terminal Reality ? Ils ont fait quoi, ces gars-là ? C'est pas que je ne me suis pas renseigné, c'est juste que je m'en souviens déjà plus… Peu importe, je sais que Ghostbusters est une énième adaptation du film culte d'Ivan Reitman, qui raconte l'épopée délirante de quatre chasseurs de fantômes à New York.

Et on débute par un peu de technologie, avec la présentation du moteur graphique et des possibilités de la physique. L'Infernal Engine, 100 % fait maison, a mijoté plusieurs années. Pas pour rien, comme en témoigne cette première scène dans une salle pleine de bidons. Un coup de vent vers la gauche, et les bidons se déportent sur la gauche. Un coup de vent vers la droite et les bidons se déportent sur la droite. Un coup de vent vers la gauche et les bid… encore un vers la droite… et vers la gauche… la droite, la gauche, la droite, la gau… Dont acte. Notre chasseur de fantômes se retrouve ensuite dans une petite pièce inondée, dans laquelle s'amassent des piles de livres. Il s'avance, fait tomber une pile… et le démonstrateur nous regarde tout sourire : « Vous l'avez vu, hein, le petit courant dans l'eau quand les livres tombent ? ». Même chose que précédemment, on y a droit avec tous les bouquins de la pièce… Troisième scène et même rengaine, dans une salle de classe, a priori le lieu idéal pour continuer son trip. Il y crame des bureaux, y colle des voitures au mur (oui, il y avait des voitures) et des personnages entre eux. Alors oui, la physique de « dernière génération », comme on nous l'a seriné, est très poussée, oui, les effets visuels et les animations sont déjà plutôt aboutis, mais 20 minutes à s'acharner sur cet aspect, ça cache forcément quelque chose…

Gozer is back



Ghostbusters : Le jeu vidéo est un Third Person Shooter bête et méchant et… vraiment bête et méchant. Mais quand il s'agit de parler de gameplay, nos démonstrateurs sont bien plus laconiques et n'hésitent pas à employer quelques tautologies pour égrener les dernières minutes avant la fin de la session. Il faut dire que les idées originales ne pullulent pas. Il y a bien cette interface totalement dépouillée – les informations habituelles (vie, munitions) seront placées dans le dos du perso – mais à part ça… Ghosbusters sera-t-il un mauvais jeu pour autant ? Pas du tout. C'est juste… bête… et méchant.





Max Belanger, producteur de Prototype. Comme à la maison...

Parce que la mouture de Terminal Reality est une libre adaptation et non une copie conforme de l'œuvre originelle, notre avatar sera un chasseur tout à fait quelconque. En revanche, les Bill Murray, Dan Aykroyd, Harold Ramis ou Ernie Hudson, gérés par l'I.A., seront à vos côtés tout au long de l'épopée. On nous promet d'ailleurs 12 à 15 heures de jeu pour le solo, réparties sur huit niveaux différents, et un mode multi.

Massivement déçu

Graphismes éblouissants, mécaniques de jeu brillantes, intensité étouffante, équilibre remarquable, World in Conflict (8/10 dans Joystick n°199) fut sans aucun doute la plus belle réussite de Sierra en 2007. Depuis sa sortie en septembre dernier, il est même ma marotte. Je me plais à répéter chaque matin qu'il est l'un des meilleurs jeux de stratégie de ces cinq dernières années. Et je le pense sincèrement. Du coup, la perspective de découvrir sa première extension m'enchantait tout autant que de fouler les plages majorquines.



Massive Entertainment en force !

Pour l'occasion, toute l'équipe de Massive – des gens d'ailleurs très affables – était venue présenter son nouveau bébé. Malheureusement, j'ai vite déchanté. Soviet Assault ne sera sur PC qu'un simple pack de cartes multi et de missions solo côté Russes. Pas de nouvelles troupes. Pas de nouvelles fonctionnalités. Pas de quoi contenter les gourmets. À ce moment-là, j'avoue avoir pensé très fort à l'eau turquoise de la piscine.

Radicalement vôtre

Heureusement, le meilleur restait à venir : Prototype, présenté par Max Belanger lui-même, le producteur du jeu. Un TPS d'une violence et d'une nervosité rares. D'ailleurs, je ne me rappelle pas avoir vu un titre aussi speed. Prototype, c'est l'histoire d'Alex Mercer, une sorte de super-héros doté de pouvoirs offensifs, défensifs et sensoriels extraordinaires. Et c'est justement sur ces capacités vertigineuses que repose le gameplay du nouveau titre de Radical.

Au départ du périple, Alex en saura encore très peu, seulement qu'il est victime d'une conspiration... Qui veut ma peau ? Pourquoi je dispose de ces pouvoirs ? Qui suis-je ? Progresser dans Prototype, c'est à la fois trouver les salauds cachés derrière ce complot et découvrir la véritable identité d'Alex. Les deux sont liés... Forcément.

C'est une nouvelle fois New York qui accueillera toute la misère du monde, Radical ayant tenu à ce que le cadre soit réaliste. Pourquoi New York ? « Parce que c'est une ville qui a une reconnaissance mondiale. Même si tu n'y es jamais allé, tu as au moins une idée de ce à quoi elle ressemble. C'était très important pour nous », précise Max Belanger. Aussi les équipes















L'ennemi vous charge avec un hélico ? Pas de souci, montez sur un immeuble, prenez votre élan et sautez lui dessus ! A priori, on devrait pouvoir piquer n'importe quel véhicule présent sur l'aire de jeu.



canadiennes sont-elles allées prendre 15 000 clichés et 20 heures de références audio dans les différents quartiers de la ville – nom d'un caribou ! – même si c'est à Manhattan qu'Alex Mercer a coutume de faire son jogging. Bien entendu, en termes de gameplay, la Grosse Pomme sonnait aussi comme une évidence : gigantesque, chaotique, verticale, horizontale, brillante, peuplée, animée, bruyante.



Au menu des capacités surnaturelles d'Alex : grimpette d'immeubles, sauts phénoménaux, sprints prodigieux, coups de… excroissances bizarres… et bien d'autres choses…

3000 à l'heure

Prototype donne le tournis. Alex court, saute d'immeuble en immeuble, de toit en toit, sprinte, tire, marche, court à nouveau, tape un et deux et trois salopards, et saute, encore et encore. J'en ai déjà mal aux pouces…

Au rang des capacités les plus spectaculaires, notons celle d'« absorber » un ennemi, ou même un civil. En fait, cette capacité sera même au cœur du jeu. En effet, c'est en absorbant certains personnages-clé, et donc, leurs connaissances, qu'Alex progressera dans son instruction ET dans sa quête identitaire. Mais le pouvoir de prendre corps d'un semblable a bien d'autres avantages. À ce sujet, Max Belanger nous a dévoilé une bien bonne astuce : « Absorbez un ennemi – au hasard un militaire – foncez vers un second militaire, et persuadez un tiers que le coupable est le second… Tout bonnement excellent !

Outre l'efficacité des différents talents du héros, la réussite de Prototype passera par des missions diverses et variées. Max Belanger précise que la quête principale sera totalement linéaire, même si le monde sera « ouvert ». Pour aller au bout, Alex devra réussir une succession de missions, plus ou moins complexes. Accessoirement, il pourra s'attaquer à des objectifs secondaires ou annexes pour gagner de nouvelles aptitudes et se rendre la tâche principale moins ardue.

- World in Conflict : Soviet Assault / Massive Entertainment / www.worldinconflict.com/fr Automne 2008
- Prototype / Radical Entertainment / www.prototypegame.com Automne 2008
- Ghostbusters : Le jeu vidéo / Terminal Reality / www.ghostbustersgame.com Automne 2008

Prototype s'annonce bien.

Piscine. Caipirinha(s).

Grosse soirée. Tous ensemble : développeurs, staff, et journalistes.

À feu et à sang

Jeudi 7h… euh… 10h…
Quand je me lève ce jeudi matin, je n'ai qu'une idée en tête : retourner voir Max Belanger. Il doit m'en dire plus sur Prototype. Surtout, il y a un truc qui me taraude depuis la présentation de la veille : tantôt le bonhomme se targuait d'offrir un « monde ouvert », dans lequel Alex pourrait vagabonder à sa guise, tantôt il nous vantait les mérites d'une aventure strictement linéaire. Il y a comme un nœud que je dois démêler au plus vite. Je reviens au point presse. Le Canadien est toujours là, enchaînant interview sur interview. Mon tour arrive. Échanges de politesses. Et je lui rentre dans le lard : « Max, tu dis que Prototype est un jeu linéaire dans un monde ouvert. J'ai un peu peur là. Comment garantir que le joueur ne se perde pas à un moment ou à un autre ? Et en même temps, ne risquez-vous pas d'en frustrer certains si vous ne proposez qu'un seul chemin possible ? » Apparemment, pas de quoi affoler le monsieur. Il me répond dans un français impeccable : « L'histoire joue un rôle très important dans l'expérience de jeu. Et en fait – c'est frustrant parce que je ne peux pas en dévoiler plus – l'intérêt du scénario devrait suffire à garrotter le joueur et l'intrigue principale. Maintenant, on a quand même pensé à quelques petits « trucs » si tu perds de vue l'essentiel, comme un système de « rappels » sur ce qu'il te reste à faire pour finir la mission. »

J'apprends aussi que l'épopée Prototype sera découpée en trois phases. Du New York immaculé des premières minutes, il ne devrait pas rester grand-chose après quelques heures de jeu. Les rues seront de plus en plus sales et les citoyens de plus en plus paniqués. On nous promet même le chaos total pour la dernière partie de l'aventure, où la population vous sautera à la gorge et où les deux forces ennemies en présence – l'armée et les « infectés » - tenteront le tout pour le tout pour vous éliminer. Parallèlement, petit bout par petit bout, Alex en saura un peu plus sur lui-même… et sur les gens qui sont derrière tout ça…

La mer, turquoise. Le vent, roboratif.

Jeudi 21h, retour en France. Détendu. Et un peu cramé aussi…

RAINBOW SIX STOP OU ENCORE ?

PAR YAVIN

Dix ans de présence, une qualité indéniable, les jeux de la franchise Rainbow Six ont su se payer un bon petit paquet d'adeptes. Mais au fil des années et à trop vouloir séduire un public de plus en plus large, la série a aussi (et surtout ?) perdu pas mal de sa superbe.

En 1998, le monde entier célébrait le cinquantième anniversaire de la Déclaration Universelle des Droits de l'Homme. Pour fêter ça, l'écrivain américain Tom Clancy sortait un nouveau roman écrit, comme à son habitude, avec amour et mesure : l'excellent Rainbow Six, un titre jamais traduit par l'éditeur français (probablement parce que Arc-en-ciel Six, c'est pas forcément très vendeur). Il y narrait les aventures d'un groupe d'assaut composé de membres de différents pays, tous plus balèzes les uns que les autres, de véritables as de la gâchette, véritables héros des temps modernes, tombeurs de toutes les femmes qui aiment les gens qui froncent les sourcils dans leurs cagoules. On les suivait dans un tas de lieux différents, de Londres à Bruxelles en passant par une mission épique dans un parc d'attractions espagnol et, à chaque fois, nos nouveaux copains prenaient d'infâmes terroristes par surprise, les truffaient de balles dans le corps et s'en allaient, otages sur l'épaule, en sifflotant. Ils étaient beaux, ils étaient forts et sauvaient le monde entier pour en arriver à une fin en eau de boudin mais qui ne nous empêchait pourtant pas de ressentir une furieuse envie de postuler pour le même job.



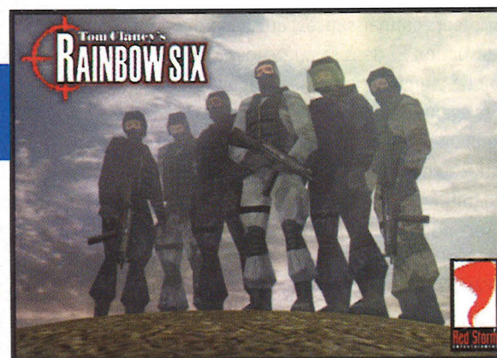
Une des toutes premières missions, objectif : libérer l'ambassade.

DEMAIN MATIN, PREMIÈRE HEURE !

En écrivant son roman, Tom avait pensé à tout et savait déjà qu'on aurait envie de rejouer les scènes du bouquin car Tom lit dans nos têtes grâce à un appareil spécial dissimulé dans les ampoules. Et là, le bonhomme s'est alors décidé à utiliser sa boîte de développement Redstorm Entertainment pour développer un jeu, un vrai, et mettre du bonheur dans nos petits cœurs sensibles. Mais pas n'importe comment ! À une époque où les first person shooters les plus populaires se nommaient encore Duke Nukem 3D ou Quake, le petit Rainbow Six arrivait un peu comme un cheveu dans la soupe. Réfléchir, planifier, hein, quoi, comment ? Mais euh... je... bon, O.K. Pour la première fois, on se retrouvait confrontés à une véritable préparation de la mission à l'aide d'une carte tactique ultra mal foutue mais tout de même assez révolutionnaire pour l'époque. Ensuite, on passait à l'opération proprement







dite, qu'on effectuait soit à l'aide de tout le groupe d'assaut et d'actions prédéfinies, soit en loup solitaire, progressant à pas de velours pour finir la mission soit exténué à cause du stress, soit le poing encastré dans le clavier parce qu'après 40 minutes à angoisser comme un malade, on finissait avec une balle logée entre les deux yeux.

CŒUR DE CIBLE

En quelques mois, Rainbow Six devenait une référence, un incontournable et le créateur d'un nouveau genre : le FPS tactique. Celui qui séduisait car il nous donnait vraiment l'impression « d'y être », de vivre des situations qu'on ne peut que fantasmer puisqu'il est de toute façon assez rare qu'une équipe de journalistes accompagne un groupe d'intervention lors d'une prise d'assaut, allez savoir pourquoi. À partir de là, de nombreux joueurs se sont retrouvés embringués dans des missions impitoyables, séduits par des mécaniques de jeu à ce point radicales qu'elles en devenaient jubilatoires même si la courbe d'apprentissage se révélait assez longue. D'autres trouvaient, peut-être à raison, l'univers repoussant, le moteur 3D trop vieillot et l'ensemble trop austère pour accrocher à un titre réservé à des joueurs capables de passer des journées entières sur un jeu pour en comprendre toutes les subtilités. Pourtant, ce public de passionnés suffira à convaincre les développeurs de mettre en chantier l'extension Eagle Watch, apportant son lot de missions supplémentaires afin de répondre à la demande des nombreux fans. Rapidement, une véritable suite est alors mise en chantier et se retrouve sur les étals dès l'année suivante.

LA BONNE OPÉRATION

Et quelle suite ! Le moteur 3D utilisé pour Rogue Spear renvoie celui du premier opus au rang de brouillon foireux. Les structures deviennent massives, les textures plus détaillées et toute la mise en situation se veut encore plus crédible, renforçant, s'il en était besoin, le sentiment d'immersion. De plus, le jeu cadre avec l'actualité internationale et la fantastique mission dans les rues d'un village kosovar, dans lequel les balles des snipers sifflent aux oreilles, donne l'impression de participer pour de vrai à ce que l'on voit tous les jours au journal de 20 h de l'époque. Les développeurs en profitent aussi pour ajouter de nouvelles armes, toutes réelles et toutes dotées d'un feeling différent permettant à chacun de trouver sa manière d'aborder une situation. Pour couronner le tout, Rogue Spear complète l'excellent mode multijoueur du premier Rainbow Six en lui ajoutant le mode de jeu en coopératif, propulsant d'un coup d'un seul, un très bon jeu au rang de titre culte dont on reparle encore dix ans plus tard (la preuve). Pour parfaire l'expérience, plusieurs extensions (Covert Ops, Urban Operations et Black Thorn) s'ajoutent au contenu original, pour le plus grand plaisir des accros à la série.

Un succès retentissant malgré des graphismes... étranges.

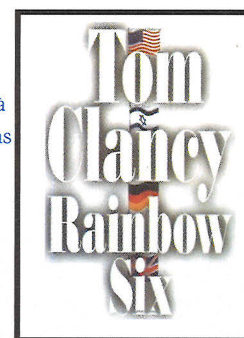




Des héros de tous les pays.

UN PEU DE LECTURE

Loin d'être le meilleur bouquin de Clancy, surtout après des merveilles comme À la poursuite d'Octobre Rouge, Jeux de Guerre, Danger Immédiat ou Tempête Rouge (qui donnera son nom à l'équipe de développement Redstorm), Rainbow Six s'avère surtout intéressant pour les amateurs du jeu car on y retrouve une bonne partie des missions auxquelles on a pu s'adonner en solo ou coopératif. Ceci étant dit, les autres bouquins du monsieur restent plus réalistes, mieux construits et bien plus à même d'éclairer les fans sur les différents protagonistes aux cœurs purs mis en scène dans les productions vidéoludiques.



Libérer des otages ? Votre quotidien.





La carte de planification, essence de la série... jusqu'à Lockdown.



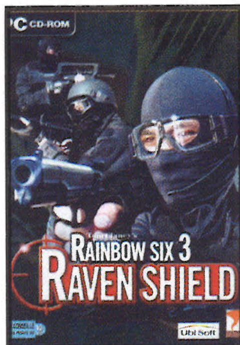
Bonjour, je vous présente l'arme fatale.

VIDÉO GAG

L'ennui, avec le passé, c'est qu'on a toujours tendance à l'idéaliser. Regardez tous ces gens qui parlent du « bon temps » en évoquant le lycée, la fac ou le service militaire alors qu'à l'époque ils attendaient surtout de pouvoir se tirer vite fait pour ne plus avoir à se coltiner un tas de problèmes et surtout d'invraisemblables boulets. Eh bien il en va un peu de même avec Rainbow Six, on en vante les mécaniques de jeu novatrices, les architectures crédibles et les scénarios super bien ficelés et on oublie les problèmes. Parmi ces derniers, on trouve une intelligence artificielle pas vraiment top avec des ennemis capables de vous flinguer à 800 mètres avec un simple pistolet et moins d'une demi-seconde après vous avoir aperçu. Dans le même ordre d'idée, l'I.A. pouvait aussi complètement passer à côté de ses prérogatives et gambader sous notre nez sans même s'apercevoir de notre présence pour aller se coincer devant une porte verrouillée et continuer à marcher dans le vide comme si de rien n'était. Il en allait un peu de même vis-à-vis de nos coéquipiers, capables de se coincer les uns les autres dans l'encadrement d'une porte, sans parvenir à décider qui passerait en premier. Bref, un tas de situations burlesques, souvent agaçantes mais heureusement jamais rédhibitoires.

LE BEAU JOLI NOUVEAU

Le manque de finition de la série s'arrête en 2003 avec le premier épisode développé dans les locaux d'Ubisoft Montréal et Raven Shield s'impose très vite comme une bonne petite cuvée. C'est qu'on tient là l'épisode quasi ultime, beau (grâce à l'utilisation du moteur Unreal Engine 2) et bien équilibré, à tous les points de vue. Avec le rachat de Redstorm Entertainment trois ans plus tôt, l'éditeur français se payait alors la possibilité d'agir sur la forme et le fond avec bien plus de liberté qu'en tant que simple éditeur. Après une grosse période de flippe compréhensible, une flopée de férus parmi les plus intégristes se laissent convaincre et adhèrent rapidement à cet excellent opus malgré sa plus grande ouverture au grand public. Ainsi, le canon de l'arme est désormais visible et les nouveaux accessoires permettent au joueur de disposer de bien plus de munitions. Quelques esprits chagrins se font quand même entendre mais, globalement, l'accueil réservé à Raven Shield reste très bon et ni l'extension payante Athena Sword ni la gratuite Iron Wrath n'y changeront quoi que ce soit. Malgré tout, cet épisode et ses add-on sonnent le glas de la série telle qu'on la connaît jusqu'alors car Ubisoft opte alors pour une incompréhensible volte-face.



SWAT

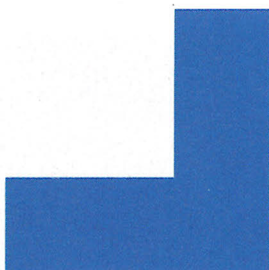
Apparu en 1995 avec Police Quest: SWAT, le principal concurrent de Rainbow Six ne l'est pourtant véritablement devenu qu'un an après la sortie de ce dernier. SWAT 3: Close Quarters Battle se présente lui aussi comme un FPS ultra-tactique mais se concentre sur les opérations des unités d'élite de la police américaine. Un quatrième opus de très haute volée verra le jour en 2005 et sera suivi d'un excellent add-on (The Stetchkov Syndicate) un an plus tard. Là aussi, il est possible de jouer toutes les missions en mode coopératif et la complexité ainsi que la difficulté des opérations planent à 100 kilomètres au-dessus d'un Rainbow Six Vegas.



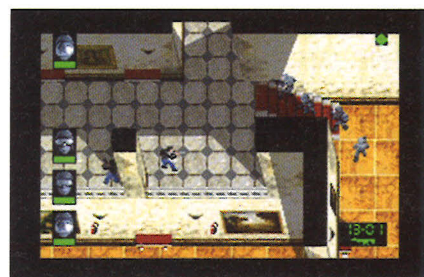
MACHINES ARRIÈRE, TOUTES !

Avec Lockdown, tout un univers s'effondre. Exit la planification, bye bye la tactique et en avant pour un FPS bien bourrin dans lequel on peut déambuler dans un niveau du début à la fin en arrosant tout ce qui bouge et en hurlant « banzaiiii ! ». De prime abord, le choix de l'éditeur choque et déçoit, surtout parce que le jeu reste estampillé Rainbow Six. Pris à part, il est pourtant bien loin d'être mauvais mais quand on descend d'une lignée aussi prestigieuse que celle-là, il devient très difficile de se faire une place au soleil, surtout avec un tel revirement de personnalité. Pourtant, sur PC les dégâts sont minimisés en comparaison des versions pour consoles (voir encadré) absolument dramatiques pour ne pas dire hilarantes. On commence vraiment à se demander si l'éditeur français sait où il va ou si sa seule volonté ne répond plus qu'à l'appel du sacro-saint compte en banque afin de maximiser le profit au mépris de tout ce qui a pu faire le succès de la série.





ET SUR CONSOLES...



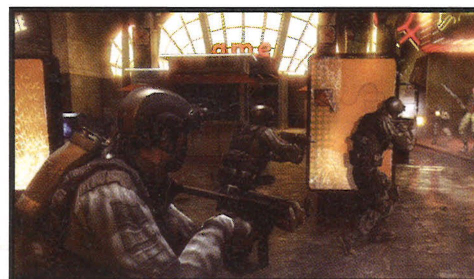
Rainbow Six et les consoles, ça ne date pas d'hier. De la Playstation à la Dreamcast en passant par la Gameboy et maintenant les « next gen » (mouahaha), la série a toujours connu son lot d'adaptations avec, évidemment, des mécaniques de jeu bien moins exigeantes (pour rester poli) que sur nos jolis PC. Au fil des années et d'épisodes en épisodes, les différences sont pourtant de moins en moins flagrantes et malheureusement, on ne peut pas vraiment dire que le rapprochement se fasse en notre faveur.

Lockdown, un jeu moins tactique, mais quand même superbe pour l'époque.





La véritable star de Rainbow Six Vegas ? Le somptueux moteur 3D.



RIEN NE VA PLUS

Le Mexique, il fait beau, il fait chaud, on transpire dans nos combinaisons de winners et on s'enverrait bien une bonne rasade de Pulco citron. Pas le temps, il faut agir, avancer à pas de loup, chuchoter « en avant », « couvrez-moi », froncer les sourcils puis zigouiller quelques crapules avant de faire le kakou en hélicoptère direction Las Vegas où la situation semble plus que tendue. Et c'est parti pour une ribambelle de missions dans la capitale du vice, ses rues et ses lieux de débauche. Un cadre intéressant mais, une fois de plus, le titre manque de difficulté et il est pratiquement possible de parcourir tout le jeu en se planquant derrière des coéquipiers quasiment invulnérables ! Reste heureusement le mode de jeu en coopératif qui sauve la mise mais il faut se faire une raison, la série telle qu'on l'a connue est morte et enterrée et s'il serait d'une extrême mauvaise foi de prétendre que les titres sont des jeux médiocres, il n'en reste pas moins que le charme n'agit plus de la même manière et vise désormais un public plus jeune, plus « casual » ou, disons-le carrément au risque de faire grogner certains, plus typé « console ». Quant à l'avenir, Rainbow Six Vegas 2 vient justement de débarquer à la rédac alors... attendons le verdict.







Je vous en prie, prenez un siège.



Les portages sur téléphones... sans commentaire.

Je ne vais pas vous faire le coup chaque mois en décortiquant un genre « fort » du PC et en vous expliquant qu'il va sauver notre machine de l'ignoble conspiration des consoles. Mais je constate - simple coïncidence, retour en grâce ou stratégie purement commerciale – que les jeux d'aventure pullulent depuis le début de l'année. Le printemps ? Peut-être. Toujours est-il que cinq nouvelles épopées ont débarqué dans la rédac' ce mois-ci, et avec les excellents – et très différents – Black Plague et So Blonde en tête de gondole, le genre reprend de belles couleurs !

Sundin

Jeu du mois

Penumbra : Black Plague

Éditeur Blue Label Entertainment
Développeur Frictionnal Games/États-Unis

Nous qui croyions que Tuttle n'avait peur de rien. F.E.A.R. ? De la gnognotte. Condemned ? Pour les gamins. Bioshock ? Il nous avait ri au nez... Et puis il est arrivé ce matin-là, le regard fuyant, les poils hérissés et le souffle court. « Black Plague », a-t-il balbutié, « c'est Black Plague ». « Tuttle, tout va bien ? », lui a-t-on répondu. « Black Plague, j'vous dis ! Penumbraaaaa ! Aventure, FPS, Horreur, aaaaaahhhhhhh ! » Pas de doute avec ça, on tenait le jeu du mois.

Liberté d'expression

Yavin

Je viens de jouer à GTA IV. Rockstar a fait du bon boulot, le jeu semble tout bonnement fantastique. L'ennui ? C'est quand même bien moche, ça rame et il faut être parfois très tolérant pour continuer à progresser. La faute aux développeurs ? Certainement pas, plutôt à ces bouses que certains osent encore appeler « next gen ».

Le jeu du moment
Trials 2

Le jeu attendu
GTA IV (sur PC)

Sundin

Ce mois-ci, j'ai découvert un site (qui doit sûrement exister depuis des plombes) tout pourri mais bien marrant : http://akinator.com, un piti génie qui aime beaucoup jouer aux devinettes ! Bon, il n'a pas trouvé Cyd, ni Yavin, ni même Savonfou, mais il est quand même doué le bougre, il m'a trouvé Dick Rivers ! Bon sinon, mieux vaut tard que jamais, j'ai aussi commencé – et terminé – Bioshock. Et ça poutre !

Le jeu du moment
Bioshock / C&C 3

Le jeu attendu
Bioshock 2

Savon Fou

Je me croyais sevré, sorti d'affaire, purgé hop clean, quoi. Le Games Day a ruiné tous mes efforts en une après-midi. Vous pouvez me dire ce que je vais faire de deux régiments de Chevaliers Vampires et d'un demi-kilogramme de goules et de loups en plastique ? En plus, ça coûte une fortune. Hé Sundin ! T'as pas 20 euroballes ?

Le jeu du moment
The Witcher

Le jeu attendu
Mass Effect

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



1) Unreal Tournament 3
Epic Games/Midway Games

2) BioShock
2K Games/Irrational games

3) Crysis
Crytek Studios/Electronic Arts

STRATÉGIE/GESTION



1) World in Conflict
Massive Entertainment/Sierra

2) WarCraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard

3) Command & Conquer 3
EA/EA

SPORT/SIMULATION



1) Colin McRae DIRT
Codemasters/Codemasters

2) RACE 07
Simbin/Simbin

3) Virtua Tennis 3
Sumo Digital Ltd/SEGA

JEUX ONLINE



1) World of WarCraft + Burning Crusade
Blizzard/Vivendi Universal Games

2) La Saga Guild Wars
ArenaNet/NCsoft

3) EVE Online
CCP/CCP

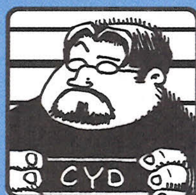
JEU DE RÔLE/AVENTURE



1) The Witcher
CD Projekt/Atari

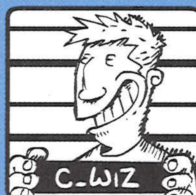
2) Oblivion
2k Games/Bethesda

3) Neverwinter Nights 2
Obsidian Entertainment/Atari



Les miracles dans les jeux vidéo, ça n'arrive presque jamais. Une version bêta bancale devient rarement un titre finalisé de qualité. Mais rarement ne veut pas dire jamais. Si techniquement Age of Conan manquait de finitions, c'était sans compter sur le travail acharné de Funcom qui a très habilement amélioré son MMO par une bonne dizaine de giga de patchs. Chapeau bas.

Le jeu du moment
Age of Conan
Le jeu attendu
Fallout 3



Une carte mère, c'est un peu comme votre petite amie. Un mélange de délicatesse, de fragilité et de totale imprévisibilité. Tel un esprit féminin torturé (pléonasme !), la carte mère n'en fait qu'à sa tête. Capable même de créer des erreurs dans Memtest sans raison, vous faisant perdre une journée en plein bouclage. Irrationnel à souhait, et pourtant, on n'arrive pas à s'en séparer.

Le jeu du moment
Race Driver Grid
Le jeu attendu
Nitro Stunt Racing Stage 2



Ça y est, je suis foutu. Mes jours n'étaient déjà qu'une attente interminable, mais maintenant, même la nuit quand je dors, je rêve de chiffres. Alors j'égrène ces heures qui m'apporteront un Diablo 3, un septième tome de la Nef des Fous, ou le vingt cinquième de Berserk... Pire, j'attends un improbable Monkey Island 5. Société consumériste, qu'as-tu fait de moi ?

Le jeu du moment
So Blonde
Le jeu attendu
Diablo 3



La bécane de Cyd, plus vraie que nature.

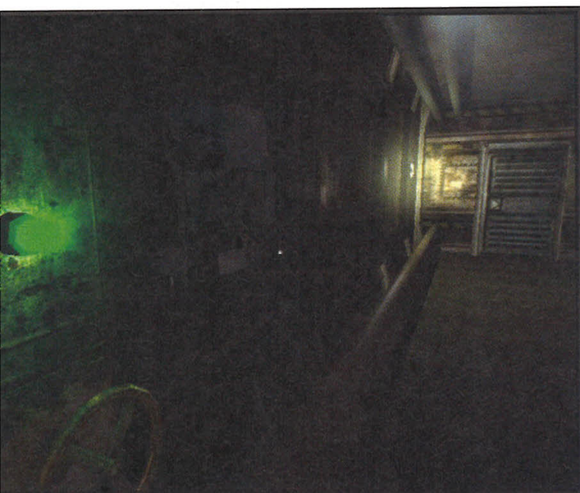


Penumbra
LOVECRAFTIEN
Black Plague



Config minimum CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur Blue Label Entertainment
Développeur Frictionnal Games/États-Unis
Texte en français **et voix** en anglais

DISPONIBLE DEPUIS DEUX BONS MOIS AUX ÉTATS-UNIS, PENUMBRA : BLACK PLAGUE DÉBARQUE DANS L'HEXAGONE. AUSSI LAID QUE SON PRÉDÉCESSEUR, IL POURRAIT PASSER POUR UN PARENT PAUVRE DU GENRE HORRIFIQUE. GRAVE ERREUR : DERRIÈRE DE TROMPEUSES APPARENCES SE CACHE EN FAIT UN VÉRITABLE CONDENSÉ DE TERREUR !



Attention, SPOILER : Vendredi 25 avril, 10h 45 : les locaux de la rédaction sont étrangement vides. Bizarre, même Cyd est absent, comme s'il avait oublié de mettre son réveil à sonner. Pas son genre, ça. Qu'importe, je vais en profiter pour utiliser sa bécane, l'occasion est trop belle. J'active l'usine à gaz, des diodes rouges s'allument de partout, je m'installe face à l'écran quand tout à coup, un bruit ! Une sorte de son rauque, accompagné de grincements d'ongles. Ça vient des toilettes ou de la machine à café : bon Dieu, qui peut bien faire un raffut pareil ? Intrigué, je m'avance donc, un Joystick enroulé en guise d'arme… passe devant le distributeur de boissons, entre-ouvre la porte des toilettes, quand j'entends un cri bizarre juste derrière moi. Je me retourne, plus vif que l'éclair, juste à temps pour apercevoir une forme rousse disparaître dans la cage d'ascenseur…, juste à temps pour reconnaître Sundin ! Ainsi donc, mes craintes seraient devenues bien réelles ! Si la rédac est dépeuplée, ce serait à cause du virus… ce serait à cause de Black Plague !

Une épreuve pour les yeux

Voilà, vous êtes prévenu : il y a quelque chose de viral dans le nouveau Penumbra, quelque chose qui se répand même à Joystick et vous rend tout bizarre. Quelques heures sous terre, en plein Antarctique et vous commencerez à entendre des voix, à sentir une menace, à voir du danger partout. Le facteur principal pouvant expliquer cette métamorphose ? Pas les graphismes en tout cas. Aussi laid que son prédécesseur, Black Plague est un fléau pour les yeux, une épreuve encore plus éprouvante que croiser Yavin sans son casque une nuit de pleine lune. Décors grisâtres et vides de toute présence humaine, créatures plus mal animées les unes que les autres, scènes cinématiques bricolées avec du scotch : le titre de Frictionnal provoque des frissons d'horreur dont on se serait bien passé.

Un peu de technique

Vu la laideur du jeu, heureusement que ça tourne correctement sur n'importe quelle machine. Enfin, euh, quand je dis parfaitement, je veux dire presque parfaitement bien sûr. Parce que, comment vous avouer… et bien voilà, les temps de chargement sont quand même un peu longs. Aïe !



Ce gentil garçon est tellement ému qu'il en est rouge de timidité.

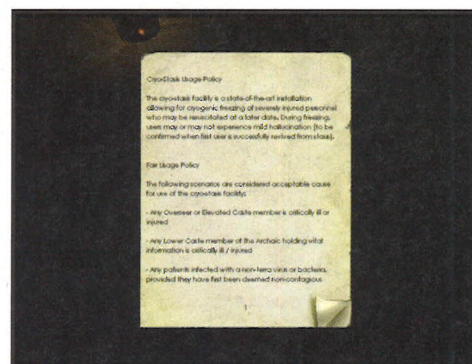
Jeu de planqué

Mais malgré ces énormissimes carences, Black Plague possède cette aura, ce charisme qui manque à tant de titres next-gen. Le soft de Frictionnal est peut-être moche, mais il sait donner le ton. Tout se joue à la première personne, la mise en scène étant élaborée pour nous plonger directement en plein trip claustro. Au moindre signe d'alerte, on se terre derrière une caisse, on se barricade du mieux que l'on peut et surtout, oui surtout, on baisse le regard. Comme chez son prédécesseur, le danger peut en effet venir de partout : une porte mal fermée, une boîte refermant de mystérieuses émanations, un couloir un peu trop sombre. Et si la menace ne prend que rarement corps, ce n'en est que plus stressant. Les rares agressions que vous subirez vous apprendront d'ailleurs à devenir craintif, un vrai condensé de lâcheté sur pattes. Lorsqu'une créature rôde dans les parages, le mieux est en effet de s'accroupir et de regarder le mur, planqué derrière une caisse : à chaque fois que vous jetterez un œil à la bestiole, votre peur augmentera (une aura bleue vient entourer l'écran et les pulsations de votre personnage augmentent) et vos chances d'être repéré n'en seront que plus élevées. Le système est particulièrement vicieux, vous encourageant à éviter d'utiliser toute forme de source d'éclairage. Quant aux torches, fusées et autres bâtons lumineux, ils ont beau être indispensables (les niveaux sont souvent très sombres), on s'efforce rapidement d'en limiter l'usage, non pour les économiser, mais pour rester discret.

Boule de flip

Vous l'aurez compris, Black Plague est un de ces titres qui vous met une bonne grosse boule d'angoisse au fond de la gorge. C'est aussi un jeu au scénario captivant,

Tout au long de la partie, vous mettrez la main sur de précieux documents.



fonctionnant sur le principe du déjà-vu. L'aventure se déroule dans le même bunker que l'épisode précédent et comprend nombre de scènes étrangement semblables à l'épisode précédent, sans être pour autant identiques. En clair, Black Plague est donc une sorte de miroir inversé, un principe troublant, efficace et particulièrement original. Une fois de plus, la recette de Frictionnal Games a donc fait mouche. Et une fois de plus, le studio nous prouve qu'il n'est pas forcément nécessaire de disposer de grands moyens pour développer de grands jeux. Même si ce second opus n'apporte rien de fondamentalement nouveau, il se laisse savourer avec délice, pour peu qu'on soit capable d'oublier la question des graphismes. Quoi qu'il en soit, il serait dommage de ne pas essayer ce titre, qui a par ailleurs le mérite d'offrir une durée de vie consistance et des énigmes solides, le tout pour un prix fort modique (une trentaine d'euros seul, et une quarantaine dans un pack avec le premier épisode, Overture).

Tuttle



En Deux Mots

Imaginez un F.E.A.R. sans arme, avec des décors encore plus laids et une tension encore plus forte : voici Black Plague, un jeu d'aventure qui, une fois n'est pas coutume, défend l'idée (radicale) qu'un jeu n'a besoin de rien d'autre qu'un bon gameplay. Et même si ce n'est pas tout à fait vrai, on se dit quand même que ces gars en ont dans le caleçon.

- \+ La peur
- \+ L'interactivité avec le décor
- \+ L'ambiance lovecraftienne
- − Repoussant de laideur
- − Recette identique au premier opus

Note	
3	Technique
6	Artistique
8	Intérêt

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2

FORCES PAS SI SPÉCIALES



Comme pour Assassin's Creed, R6V2 peut s'appréhender au pad 360. Une option bienvenue, mais beaucoup préféreront le duo clavier/souris.

PUBLIC AVERTI — INTERNET 14 — LOCAL IP/IPX 14

CONFIG MINIMUM CPU 3,2 GHZ, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 256 MO SHADER MODEL 3
ÉDITEUR UBISOFT
DÉVELOPPEUR UBISOFT MONTRÉAL/CANADA
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

La descente en rappel : on a beau s'y habituer, c'est quand même la classe.



IL FAUT S'Y RÉSOUDRE : RAINBOW SIX N'A DÉSORMAIS PLUS RIEN DE TACTIQUE – OU SI PEU – ET C'EST SOUS LES NÉONS DE LA « SIN CITY », DONT LA SUPERFICIALITÉ FAIT ÉCHO À UN CERTAIN GAMEPLAY, QU'OFFICIENT DÉSORMAIS NOS HÉROS DE L'ANTI-TERRORISME. HEUREUSEMENT, LE CŒUR DU JEU EST SAUVÉ PAR UN MODE MULTIJOUEUR AUSSI VARIÉ QUE PALPITANT.



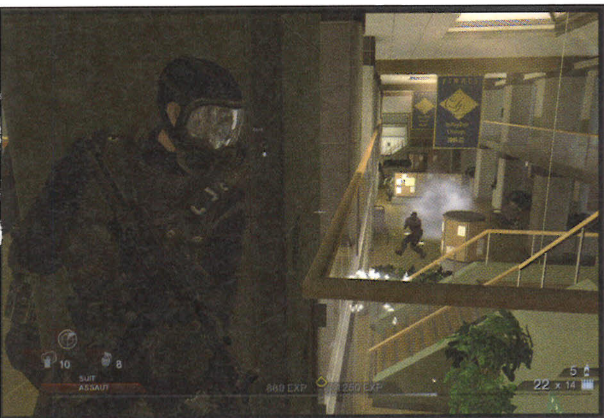
Treize cartes différentes répondent présent en multijoueur. Deux d'entre elles (« raffinerie de pétrole » et « import/export ») s'inspirent de missions de Raven Shield.

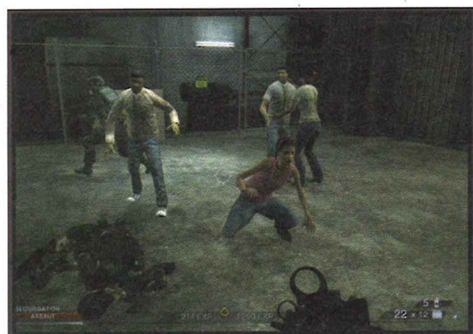
Je ne sais pas si vous êtes comme moi, mais les scénar' à la Tom Clancy – en tout cas ceux que l'on nous ressert ad nauseam dans les jeux depuis un moment – me passent désormais totalement au-dessus de la tête. C'est un peu comme avec 24 heures chrono : on sait qu'il y a des terroristes, des attentats au gaz, une menace nucléaire, ou n'importe quoi d'autre censé être réaliste et effrayant, et hop, on regarde parce qu'on se dit qu'on ne va pas trop s'emmerder, mais sans se sentir impliqué un seul instant. Une certaine idée de l'apocalypse devenue divertissement… C'est peut-être ça le plus terrifiant. Tout ça pour dire que l'histoire de Rainbow Six Vegas 2 n'a pas grand-chose d'original dans le fond – malgré un attentat réussi au milieu du jeu, qu'une censure hypocrite aura refusé d'illustrer vraiment. On s'y essaie plus par amour du headshot que pour découvrir une intrigue convenue, pourtant riche en otages à libérer et de bombes prêtes à vous arracher la tête…

« M. Propre rend tout si propre… »

Graphiquement, R6V2 fait dans l'immaculée conception, et propose des décors qu'on imagine conçus par un chirurgien dans un bloc opératoire stérilisé… Amoureux des environnements inquiétants et crasseux à la S.T.A.L.K.E.R., passez votre chemin. Un détail, accusé de surcroît par la ville « lumière » aseptisée dans laquelle est censée se dérouler l'action, mais qui prive le titre d'Ubi d'un certain caractère.




Savoir se mettre à l'abri avant de répliquer : l'alpha et l'oméga du gameplay de Rainbow Six.


Contrairement aux rainbows, superbement modélisés, les otages sont excessivement mal foutus. Le stress, peut-être...

Les quelques graffitis visibles sur certains murs, ou des cadavres qui traînent ici et là, n'y feront rien. Mais passons. Au-delà de ces considérations esthétiques que tous ne partageront pas, R6V2 propose un gameplay entre tactique (un peu) et arcade (beaucoup) qui mérite notre attention. Lorsque vous êtes accompagné de deux rainbows, votre efficacité se traduit d'abord par votre réactivité face à l'ennemi et surtout, par votre capacité à donner rapidement certains ordres. Le premier aspect est primordial, mais classique : vous devez appréhender en un coup d'œil ce qui, sur le terrain, peut vous servir de couverture, un angle de mur, un véhicule, une caisse... Attention, certains matériaux laissent passer les balles. Vous devez passer d'une couverture à l'autre pour progresser. Le système de protection est efficace (appui sur un bouton pour se coller contre n'importe quelle paroi), et vous avez la possibilité de riposter rapidement entre deux salves, en zoomant ou non, ce qui insuffle une vraie dynamique à l'action. Bien entendu, la possibilité d'utiliser différents types de grenades (incendiaires, à fragmentation, aveuglantes...) ainsi que deux types de visions spéciales (nocturne dans l'obscurité, et thermique pour voir par exemple au travers d'un rideau de fumigènes) apporte un plus indéniable au jeu. Le système d'ordres suit la même logique d'efficacité dans l'action : une simple touche vous permet d'envoyer vos équipiers où bon vous semble, tandis que vous leur imposerez la discrétion (ils tirent pour répliquer) ou les autoriserez à faire feu sur toute cible ennemie. Esprit Rainbow Six oblige, le summum de la « tactique » est ici atteint lorsque, envoyant vos rainbows près d'une porte, vous pouvez leur donner l'ordre de nettoyer une pièce (à l'aide ou non de grenades) tandis que vous pénétrez dans ce même endroit par une autre porte. Une attaque sur deux flancs. Du jamais vu...

Et le multi fut

En parallèle à un mode scénario sympathique mais pas franchement inoubliable (notez qu'on peut s'y essayer à deux, en coopération), R6V2 propose plusieurs modes multijoueur bien plus prenants, et pour cause, puisqu'ils permettent de pallier les inévitables déficiences d'I.A. et un système d'événements scriptés forcément artificiel. Un point fort déjà présent dans le premier Rainbow Six Vegas, mais encore amélioré ici (grâce à l'ajout d'un sprint notamment, et parce que la réalisation est désormais plus convaincante). Un peu à part, la Chasse aux terroristes est un classique qui voit jusqu'à quatre joueurs s'associer pour tenter de tuer un plus ou moins grand nombre de... terroristes. Primaire, mais diablement stressant (à apprécier en difficulté réaliste, bien sûr). Deathmatch et Team Deathmatch restent les incontournables des joueurs bourrins, tandis que Leader de l'équipe (protection d'un rainbow tandis qu'il doit rallier certains points), Attaque et défense (une équipe défend un objectif, l'autre le prend d'assaut) et Conquête totale (capture de trois objectifs en temps limité entre deux équipes) permettent, enfin, de véritables parties tactiques. Évidemment, pour cela, la connaissance de vos partenaires de jeu est un plus, et la communication au casque/micro, est essentielle. Ajoutez à cela un système de points d'expérience perpétuels qui vous permettent de débloquer grades, vêtements et armes et, en corollaire, de personnaliser de façon poussée votre avatar (au point de ne plus guère le faire ressembler à un militaire), et voilà un mode multi que le commun des gamers aura bien du mal à lâcher. Concernant cet aspect, le pari d'Ubisoft Montréal, au moins, est réussi.

Chris

Le tir en aveugle a le mérite d'exister, mais se révèle assez peu efficace. À utiliser surtout face à des joueurs humains, pour assurer un tir de couverture...



Un peu de technique

Ubisoft a rarement su optimiser ses jeux PC... R6V2 n'échappe pas à la règle même si, et c'est heureux, il règle certains des problèmes de son aîné (la gestion des CPU double cœur notamment). Une machine moyen/haut de gamme le fera donc tourner convenablement bien que, sur notre version, les chargements se soient révélés très longs, avec de plus, occasionnellement, quelques baisses conséquentes de framerate. Ça sent le patch...

En Deux Mots

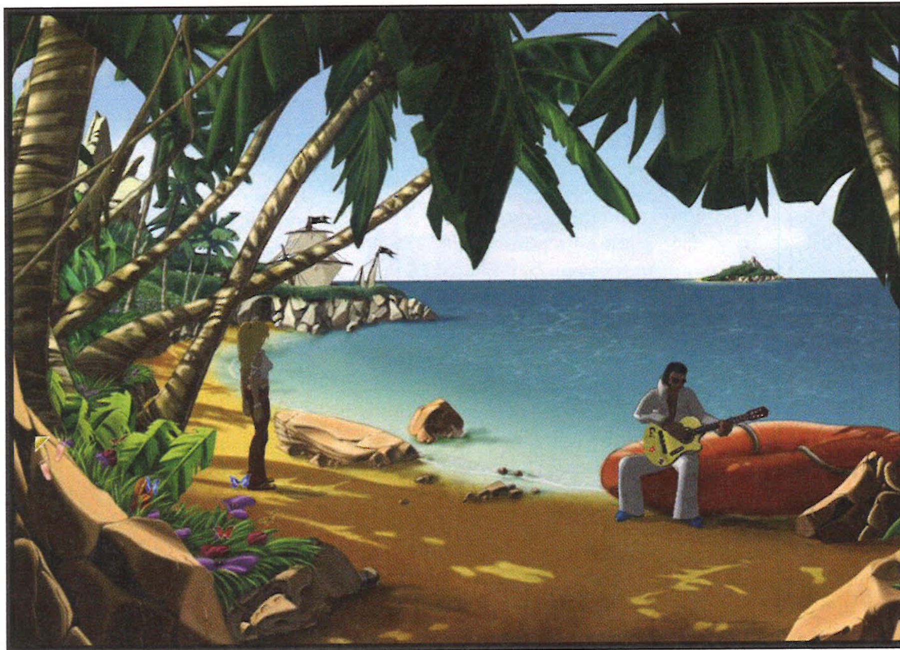
Suite sans génie particulier d'un titre déjà convaincant, R6V2 apporte peu de choses au niveau du gameplay (on apprécie le sprint, curieusement oublié dans le premier opus) et améliore un aspect multijoueur qui prédomine ici largement. Entre Chasse aux terroristes et Deathmatch, entre Leader de l'équipe et Conquête totale, les adeptes de parties en réseau apprécieront.

- \+ Modélisation des rainbows impressionnante
- \+ Le système d'XP et de bonus, motivant
- \+ Une vraie richesse en multijoueur
- − Environnements « aseptisés »
- − Aspect tactique en solo très léger
- − I.A. déficiente (avec parfois de vrais bugs)

7 TECHNIQUE

6 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT



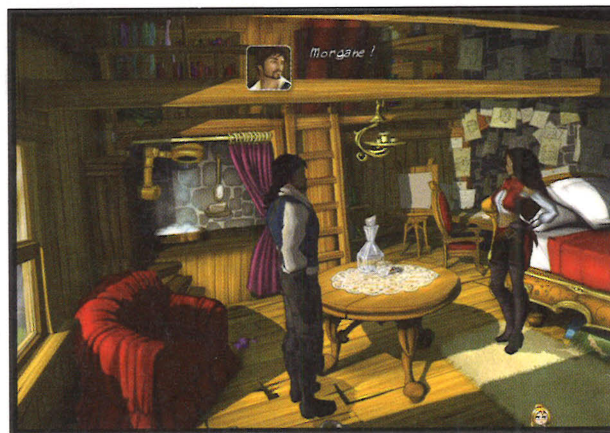


Ah ! Elvis ici ! Je le savais...

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1.6 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR DTP Entertainment AG
DÉVELOPPEUR WizarBox/France
TEXTE ET VOIX en français

Parfois, on peut jouer d'autres persos. Ici le beau Juan se retrouve seul dans sa chambre avec votre rivale. Garce !



So Blonde

REINE DU BAL DE PROMO

TOI QUI TE SOUVIENS ENCORE DU TEMPS OÙ MICHAEL JACKSON ÉTAIT NOIR, TU ES TROP VIEUX. TROP VIEUX POUR TE FIGURER LE MAL DE VIVRE QUE PEUT RESSENTIR UNE ADOLESCENTE PRIVÉE DE TÉLÉPHONE PORTABLE. J'AI PÉNÉTRÉ LE MONDE ÉTRANGE D'UNE JEUNE FILLE BLONDE DE 17 ANS, ET JE L'AI TROUVÉ… IRRÉSISTIBLE.

Barbe Noire, Barbe Rouge, Barbe Bleue... Lechuck ?!



Brian et la blonde Sunny sont sur un luxueux bateau de croisière. Une tempête éclate. Plouf ! Qui tombe à l'eau ? Sunny. Non, ceci n'est pas une blague. Elle se réveille échouée sur une plage de sable fin de l'Île Oubliée. Une île de pirates hors du temps et de l'espace. Grossière facilité de scénario ? Non, parti pris et assumé de l'humour décalé, puisque So Blonde se veut un jeu d'aventure à la croisée de Runaway et de Monkey Island. Le premier pour sa réalisation hollywoodienne de haute volée, le second pour son univers de piraterie loufoque et anachronique. Personnellement, si je m'échouais sur une pareille île, je ne chercherais qu'à rentrer au bercail. Mais le cœur des blondes est volage, et sitôt débarquée, notre belle s'amourache d'un pirate poète, lui-même épris de la charmante corsaire Morgane. Au milieu de ce trio amoureux se glisse également le Borgne, tyran qui règne sur l'Île Oubliée. Rien à redire sur le scénario de So Blonde. Les histoires se mêlent et se confondent intelligemment, et offrent au final un jeu léger plein d'agréables rebondissements.

Sunny, mon rayon de soleil

Avec le personnage de Sunny, WizarBox se joue gentiment du cliché de la blonde. Coincée sur une île archaïque, Sunny doit faire face à des problèmes cruciaux : son maquillage a coulé et son téléphone affiche un cruel « réseau indisponible ». Comment peut-elle alors espérer appeler sa copine Kimberley pour participer au grand rite de l'ouverture des soldes ? Oui, elle est jeune, superficielle, frivole, évaporée, sexy, précieuse, mais en aucun cas égocentrique. Elle a le cœur sur la main. Loin du cliché de Paris Hilton, elle incarne plutôt la vitalité et l'insouciance naïve. Et je vous garantis qu'à l'heure où les jeux d'aventure ne misent que sur le polar photoréaliste, elle est une vraie bouffée d'air frais pour le genre. Ses répliques en complet décalage avec l'univers prêtent souvent à sourire et pour cause : elle se croit dans un parc à thème. Elle s'émerveille du réalisme des canons, des requins et des costumes de flibustiers. Parfois, ses traits d'humour sont un peu trop appuyés, mais on ne tombe malgré tout jamais dans le lourd. Vous l'aurez compris, l'héroïne de So Blonde fait plaisir à voir, au propre comme au figuré. Elle apporte à l'aventure une légèreté dont le genre n'est pas coutumier. C'est certainement d'ailleurs le petit plus qui fait tant dans la qualité finale du titre.



J'espère qu'ils prennent la carte bleue...



Plastique irréprochable

Niveau graphisme, je ne peux qu'appuyer la preview de Savonfou. C'est superbe. Les couleurs chaudes du jeu, parfaitement assorties aux cheveux de Sunny, donnent envie de mettre des lunettes de soleil, et chaque plan fourmille de détails et de références : Zelda, la légende d'Arthur, Monkey Island, Harry Potter, les Chevaliers de Baphomet, les Cités d'Or... Le nerd a du pain virtuel sur la planche pour dénicher les milles trésors cachés sur l'Île Oubliée - y compris parmi les personnages secondaires qui pullulent. Bref, en un mot comme en cent : on n'a pas vu plus beau jeu d'aventure depuis Runaway 2, ce qui n'est pas peu flatteur. Qu'on se le dise : Pendulo n'est plus seul !

Pas de mode super-blonde

Après Sunny, la seconde star du jeu est l'Île Oubliée elle-même. Un petit coin de paradis où cohabitent pirates, citadins et tribus indigènes, dans une faune tropicale digne des meilleurs spots publicitaires touristiques. Mais cette île est pourtant le talon d'Achille de So Blonde. Pour aller d'un point à un autre point, pas de petit raccourci, pas de saut via la carte de l'île, juste... des points de passages à la pelle. Et non seulement vous devrez compter sur de fastidieux allers-retours, mais vous serez même gratifié entre chacun d'eux de mini-temps de chargement vite lassants.

So Blonde souffre également de la richesse de son décor. Un plaisir des yeux mais un calvaire d'aventurier. Vous pouvez interagir avec tant d'objets que l'on ne sait pas où donner de la tête. Certaines énigmes, bien tirées par les cheveux, nécessitent parfois de collecter des éléments aux quatre coins de l'île. Il est terriblement facile de passer vingt fois devant un item crucial sans le voir, ce qui peut s'avérer très frustrant. Donc, n'en déplaise à ceux qui assimilent la blondeur à la stupidité, le niveau de difficulté générale est plutôt élevé. Heureusement, Sunny a de la suite dans les idées. C'est toujours elle qui détermine sa prochaine mission. Vous, vous exécutez. Ainsi elle oriente les recherches du joueur, et le rappelle à l'ordre s'il lambine. Que voulez-vous... À 17 ans, une blonde inactive se démode à chaque seconde.

Un cauchemar !

Lucky

Un peu de technique

Même si vous apercevez une texture foireuse de temps à autre, So Blonde ne souffre pas de réel problème technique. Cela dit à la longue, les courts temps de chargement entre chaque décor agacent. Mais bon, ceci est un faible prix à payer pour un si beau jeu. Pour ce qui est de l'interface, voici un point & clic très basique. Vous avez une souris ? Un doigt ? Alors ça fera l'affaire.



Bon ! Par quoi je commence ?



En Deux Mots

Les jeux PC ne sont pas faits que d'orcs analphabètes et de gros flingues. So Blonde est une aventure glamour, légère et léchée, qui sent l'amour du point & click à l'ancienne. Alors bien sûr, le soft n'est pas exempt de menus défauts, mais avec So Blonde, WizarBox signe un premier jeu de très bonne qualité à même de séduire les joueurs de tous horizons.

- \+ Sunny
- \+ Graphiquement superbe
- \+ Scénario léger et entraînant
- − Énigmes coton
- − Mini-chargements fréquents
- − Allers-retours incessants

Note	
Technique	6
Artistique	8
Intérêt	8



Visuellement, il y a du mieux, on peut désormais Zoomer jusqu'à plus soif et faire tourner la caméra jusqu'au bout de la nuit.



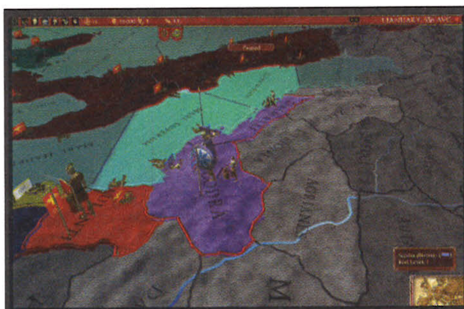
Europa Universalis Rome

L'EMPIRE, MAIS PAS EN MIEUX

SUNDIN VA ÊTRE DÉÇU, C'EST ROME QUI A ÉTÉ RETENUE POUR REMPLACER LE CHIFFRE 4 DANS LA SUITE D'EUROPA UNIVERSALIS 3. C'EST DOMMAGE, UN EUROPA UNIVERSALIS TOULOUSE C'AURAIT ÉTÉ VENDEUR.

PUBLIC AVERTI | INTERNET 8 | LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Paradox Interactive
DÉVELOPPEUR Paradox Interactive/Suède
TEXTE ET VOIX En français



La prise d'un territoire se fait en deux temps, on occupe d'abord le terrain avant d'assiéger le chef-lieu du coin.

Puisqu'il paraîtrait que certains d'entre vous n'ont connu aucun des Europa Universalis, on va commencer en douceur par une remise à niveau. Reconnu pour leur profondeur, leur temps réel et leur tendance à malmener les débutants, les trois opus de la série ont marqué le petit monde du Wargame. On y déplaçait ses unités sur une zoulie carte d'Europe divisée en territoires. Les combats étaient résolus automatiquement et le résultat dépendait de la fatigue des troupes, de leur nombre, de leur type, du terrain, du ravitaillement, du talent du commandant que vous aviez nommé et j'en passe. À côté de cela, il fallait veiller sur l'avancée technologique et éviter les révoltes en luttant contre la corruption. EU Rome reprend tout cela, mais quitte la clinquante Renaissance pour celle baignée de fer et de sang de l'expansion Romaine et de la naissance de l'Empire (Alain Decaux en force!).

Régner, c'est savoir déléguer

Je me tourne maintenant vers les redoublants. Ce jeu a l'odeur de ses grands frères, mais la saveur est moins complexe. Clairement destiné aux Napoléons des claviers pour son exigence, ces derniers risquent tout de même d'être un poil frustrés par ce qui sort du cadre purement militaro-stratégique. En effet, les aspects religieux, scientifiques et les intrigues de cour se règlent par le biais de responsables nommés, qui font tout à votre place Au chapitre des bonnes nouveautés, période antique oblige, les campagnes militaires doivent être préparées bien plus minutieusement, les mouvements de troupes étant bien plus lents et les risques d'attrition (le dico est votre ami) bien plus grands. De même, les territoires adverses ne deviennent véritablement vôtres qu'au terme de négociations diplomatiques avec l'ennemi et d'une très longue phase d'assimilation des populations locales. Les factions jouables sont très nombreuses et respectent assez bien la réalité historique. Du coup, choisir certaines petites factions relève du sadomasochisme, seuls les cadors de l'époque comme Carthage, Rome, l'Empire Séleucide ou le village d'Astérix procurent un réel plaisir de jeu.

Savonfou

Un peu de technique

Pas de bugs, pas de crash, le jeu tourne sans problème sur des petites configurations. Il faudra juste se faire à l'unique mais fort long temps de chargement lors du lancement du jeu.



On peut changer à tout moment la vitesse de défilement du temps. Il vaut d'ailleurs mieux ralentir en temps de conflit sous peine de voir les messages d'alerte s'accumuler à toute vitesse.

En Deux Mots

S'il est un vrai plaisir à parcourir un glaive à la main, EU Rome a un peu trop tendance à se passer de notre avis. Il reste cependant un bon Wargame qui donnera envie aux novices de se plonger dans les autres épisodes de la série.

+ Le système Europa Universalis
+ Plus beau que les précédents
- Diplomatie et politique un peu survolées.

7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

L'auberge de l'alpiniste mort, un lieu charmant.





Comme tous les travailleurs, l'inspecteur Glebski rêvait de soleil. Pourtant, faute d'argent, il est allé se paumer dans les Alpes autrichiennes. Un hôtel charmant où surviennent d'étranges accidents et où l'aubergiste ne daigne même pas glisser un « bonjour » à ses nouveaux clients. Comme disait ma mère : « On a les vacances qu'on mérite… »
Vous qui avez lu le mag du mois dernier, vous savez que Le Pic Rouge est un jeu d'aventure adapté d'un roman des frères Strougatski. Bon, je confesse ne pas avoir lu la moindre ligne du livre. Pourtant, je sens que l'ambiance du bouquin a été trahie par Electronic Paradise. Notre homme vient ici pour des vacances parait-il, mais en suspectant déjà tout e monde alors qu'il ne s'est rien passé, il n'est d'entrée pas crédible. Il y a comme un vide au début de l'enquête. Aurais-je raté une cinématique ? Possible. Histoire de ne pas laisser ce doute gambader dans ma tête, j'ai alors repris ma partie depuis le début une seconde fois…

Le Pic Rouge

VACANCES RATÉES

IBIZA ? TROP CHER. MARTINIQUE… IDEM. VEGAS ? PASSONS. AH ! L'AUBERGE DE L'ALPINISTE MORT. UN MANOIR ENNEIGÉ SORDIDE OÙ TOUT LE MONDE FAIT LA GUEULE. ÇA, C'EST DANS MON BUDGET ! ATTENTION LES FIIIIILLES, J'ARRIVE !



CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo **ÉDITEUR** Anuman Int.
DÉV. Electronic Paradise & Akella/Russie
TEXTE ET VOIX en français

Deux heures plus tard

Peter Glebski a une tête à claques. Sa démarche, sa voix à la monotonie coupable, ses traits d'humour ratés… Il rivalise de charisme avec une chaise cassée. Tout en lui me donne des pulsions sauvages. Et il n'est malheureusement pas un cas isolé. De façon générale, les doublages sont médiocres et les dialogues guère meilleurs. Est-ce la localisation qui a raté son coup ? Nous ne le saurons sans doute jamais. En revanche, je sais maintenant que je n'avais pas raté la moindre miette de l'intro. Simplement, les développeurs n'ont pas laissé le temps à l'intrigue de se mettre en place, ni au mystère de s'épaissir. Du coup, l'immersion nécessaire à l'efficacité d'un bon polar n'est pas au rendez-vous - les bugs le sont. Même si la messe est dite, n'exagérons rien.



Le design des persos est ce qu'il est, mais le manoir lui est très sympa.

Le Pic Rouge a aussi ses qualités : le manoir en impose, et propose quelques énigmes très réussies. C'est juste qu'il est terriblement quelconque, et des polars sans caractère avec des héros de cette trempe, il en sort malheureusement tous les mois…

Lucky



Un peu de technique

Le Pic Rouge choisit la résolution du jeu tout seul comme un grand. Sur un écran large, le résultat est assez tassé. Si vous envisagez l'aventure, priez également qu'un patch sorte pour permettre à Peter de courir, car l'air de rien, le manoir est grand et lui n'est pas pressé.

En Deux Mots

LE PIC ROUGE EN QUELQUES MOTS ? VOLONTIERS. BUGS, CLICHÉS, INTRIGUE MAL AMENÉE, AMBIANCE SURFAITE, DIALOGUES DÉCOUSUS, DOUBLAGES PEU CRÉDIBLES, MUSIQUE TRISTEMENT SURPRENANTE… D'AUTRES QUESTIONS ?

+ Le design du manoir
− Un peu tout le reste

5 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
2 INTÉRÊT







12+

NINTENDO DS







MON ESPION M'A TRAHI. LE CULTE DE KHANA EST LÀ. SON ATTAQUE EST IMMINENTE, PARAÎT-IL. MES CONSEILLERS DÉSŒUVRÉS S'OUVRENT LES VEINES EN RIANT COMME DES DÉMENTS. MOI, JE SAIS QUE RIEN NE PRESSE. À SETTLERS, RIEN NE PRESSE JAMAIS...

The Settlers Bâtisseurs d'Empire

POMPE À FRIC

Le Royaume de l'Est

Ma ville est bâtie en un quart d'heure. Pause cigarette. Deux clics. Un tour sur le Web. Un clic. Un chapitre du Disque Monde. Je toise l'écran. Mes colons n'ont pas besoin de moi. Tiens, on m'attaque. Arg, j'ai plus de clopes. Bon, je vais regarder vivre ma petite cité médiévale. Elle est toute mignonne. Et si je rajoutais un bûcheron ? Non, ces arbres sont bien là. Ils sont jolis...
Bon, voilà le bilan : à première vue, Blue Byte ne compte pas révolutionner le gameplay de son jeu avec cette extension. Je ne suis pas là pour refaire le procès du jeu original, gardez juste à l'esprit qu'il tenait plus du City Builder que de la gestion stratégie. Dans Settlers 6, le joueur passait son temps à regarder grossir sa charmante ville 3D. Un jeu contemplatif. Blue Byte le revendique. Je ne sais pas pourquoi mais j'espérais stupidement une amélioration de l'I.A. Un rêve idiot. Au lieu de revoir l'intérêt des combats à la hausse, le développeur allemand nous gratifie de nouveaux ornements pour nos cités.
À quoi servent-ils ?

Voilà, une averse et tout le fleuve déborde... Ne me dites pas que mes soldats ne savent pas faire de pont



TOUT PUBLIC — INTERNET 4 — LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM CPU 1.8 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Ubisoft
DÉVELOPPEUR Blue Byte Software/Allemagne
TEXTE en français **ET VOIX** en anglais

Il pleut bergère

À faire joli. Alors, à quand le partenariat avec Ikea ? Bon, trêve d'ironie médisante. Soyons clairs : Blue Byte ne s'est pas foulé. À quelles nouveautés avons-nous droit ? Un bâtiment voué à automatiser les échanges commerciaux entre deux factions amicales. Un géologue pour renouveler les ressources minérales épuisées. Et enfin, une héroïne qui lève à loisir des taxes à tous les joueurs de la carte... Loin d'approfondir l'aspect gestion du soft, tout dans cette extension tend à rendre le jeu encore plus simple et autonome. La seule et unique innovation intéressante est l'apparition de la mousson. Quand il pleut trop en été, les rivières sortent de leur lit et coupent votre empire en deux. Mais jamais l'I.A. n'en profite pour vous achever. Cette option devait pimenter les parties multi, mais il n'y a pas de quoi hurler au génie. Voilà, nous avons, hélas, déjà fait le tour.
Reste une nouvelle campagne un brin plus exigeante que la première, mais ne comptant que huit missions... Le tout est vendu 25 euros. Diable. Finalement, il semblerait que Blue Byte ait quand même bien développé l'aspect économique avant l'heure...

Lucky

Un peu de technique

Des grosses pannes de fun mais pas de soucis techniques à l'horizon. Si le jeu original arrivait à tourner chez vous, il n'y a pas de raison que cette extension s'y refuse.



La nouvelle héroïne n'apporte pas grand-chose au jeu.

En Deux Mots

CETTE EXTENSION N'APPORTE PRESQUE RIEN AU JEU ORIGINAL. UNE CAMPAGNE VITE EXPÉDIÉE, DEUX OU TROIS CONSTRUCTIONS POUR LA FORME... À MOINS D'ÊTRE FAN ET RICHE, VOUS POUVEZ PASSER VOTRE CHEMIN.

+ La mousson
− Campagne trop courte
− Presque rien de neuf

TECHNIQUE	6
ARTISTIQUE	6
INTÉRÊT	3



Legend Hand of God

OUBLIÉ DANS UN TIROIR

IL NE SUFFIT PAS D'UNE ÉPÉE BIEN AFFÛTÉE, D'UNE ARMURE ÉTINCELANTE ET DE TROIS GOBELINS À ÉVENTRER POUR PASSIONNER LES FOULES. NON, MON BON MONSIEUR, UN HACK & SLASH, ÇA SE TRAVAILLE, ÇA SE PEAUFINE...

Un peu de technique

Investir dans Legend, c'est assurer à son PC de donner le meilleur de lui-même. De ne pas être obligé de changer de carte vidéo et de disposer d'un jeu fluide rien qu'avec un processeur cadencé à 2 GHz et 1 Go de Ram.



Un Cave Troll qui n'est pas dans une cave. Hum, ça mérite une enquête ! Dans les hack & slash, il est bon de se créer sa propre histoire.







CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Eidos
DÉVELOPPEUR Master Creating/Allemagne
TEXTE ET VOIX en anglais

Legend entre dans la catégorie des jeux fourbes. Ceux qu'on ne voit pas venir. Ceux dont il ne faut pas parler, qui arrivent dans les rayons comme par magie. Mais ici, la magie se nomme marketing. Et la logique commerciale veut qu'un produit de piètre qualité soit un produit silencieux. On le cache honteusement dans un tiroir en attendant la date fatidique de sortie, en espérant que personne ne l'aura vu entre-temps. C'est vrai qu'il serait dommage de tomber sur un hack & slash banal. Dont le héros aussi charismatique qu'un vendeur de kebab se voit confier la mission de sauveur du monde. Les combats, quoique relativement dynamiques, s'enchaînent sans passion. L'environnement médiéval fantastique est classique au possible. Les sorts manquent de tape-à-l'œil, et l'interface n'est franchement pas un modèle d'ergonomie. De plus, sans être catastrophique, le gameplay de Legend ne procure pas franchement de plaisir. Ajoutez à cela un système de sauvegarde foireux : au menu principal, si vous avez le malheur de cliquer sur New Game au lieu de Continue, votre personnage sera effacé. Une aberration qui, on l'espère, sera corrigée dans un patch. En même temps, vu la qualité du titre, les mises à jour sont le cadet de nos soucis. Et ne croyez pas que les défauts s'arrêtent là. Aucun mode multijoueur n'est proposé. Quand on sait que même Diablo premier du nom offrait, en 1995, la possibilité de jouer en réseau, ça laisse songeur. Vous l'aurez compris, Legend n'apporte rien au genre. Si vous désirez vous lancer dans un hack & slash, optez plutôt pour Hellgate : London (pour l'ambiance S.F.) et Titan Quest (pour la mythologie) qui restent toujours les meilleurs choix dans le genre.

Cyd

Énigme : cet ours blanc n'est pas un ours blanc, alors pourquoi est-il blanc ? Envoyez vos réponses à courrierjoystick@futurenet.fr.



C'est quoi votre job ?

Au début de l'aventure, vous n'aurez pas de choix de classe. Le personnage est imposé par le scénario mais il ne reste pas cantonné à un seul rôle. Il obtient des compétences selon vos choix. Il est impératif de sélectionner deux branches distinctes parmi cinq pour s'orienter vers une classe précise. Par exemple, choisir la voie du guerrier et la voie de la foi vous place directement dans la catégorie Paladin.

En Deux Mots

Le hack & slash est un genre particulièrement répandu sur PC. Alors pourquoi investir du temps dans Legend alors qu'il y a beaucoup mieux à côté. Ici vous ne trouverez qu'un hack & slash insipide qui n'a vraiment rien à proposer de passionnant.

+ Facile à prendre en main
− Manque d'intérêt général
− Héros au charisme d'une limace

5 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

Crusaders Thy Kingdom Come

TOTAL WAR DU PAUVRE

CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 128 Mo **Éditeur** Virgin Play
Développeur Neocore Games/Hongrie **Texte** en français **et voix** -

PALESTINE, 1096, DES G.O. EN TURBAN QUI FONT LE SKETCH DE LA VALISE ET DES FOOTINGS EN ARMURE EN PLEIN SOLEIL, LE BONHEUR SI JE VEUX ? BOF, LÀ, JE VEUX PAS TROP.



En me bombardant chef de guerre à l'époque de la Première Croisade, ce petit STR sacrément roublard a failli me convaincre de lui mettre la moyenne. Il a commencé par me prendre par le bras, façon revendeur de portable de la porte d'Aubervilliers : « Hé, hééé, cousin, viens voir ! T'as kiffé Medieval : Total War ? La vie d'ma mère, chuis mieux que lui ! Avec moi, tes troupes, elles gagnent du pexxxxx, et les compétences ? T'as vu les compétences ? Mais laiiiisse tomber quoi ! » L'argument était presque convaincant, chaque mission apporte son lot de brouzoufs et de points de compétence, pour acheter, améliorer ou compenser les pertes des troupes parties convertir l'infidèle à coup de masse d'arme. Il faut aussi ménager la susceptibilité des quatre factions qui participent à l'expédition. Elles nous accorderont de nouveaux héros, des unités ou encore des reliques en fonction des objectifs secondaires que l'on remplira pour elles. Bref, on a droit à plein de petits à-côtés qui permettent un temps d'oublier des combats mous de la malléole. Seulement, ça ne suffit rapidement plus à masquer les animations foireuses, les unités



Lors des missions de nuit, il faudra prendre garde à éviter les guetteurs, ou à les supprimer vite et en silence.

peu variées, et les mouvements de caméra cauchemardesques à gérer. Les cartes sont fagotées de telle façon qu'il n'y a systématiquement qu'une seule manière de venir à bout des missions. De son côté, l'I.A. compense son indigence en nous envoyant des pelletées de Sarrasins de plus en plus massives. Tout cela est bien dommage parce que les graphismes étaient, somme toute, corrects, et que pour une fois, la météo et le cycle jour/nuit avaient un réel effet sur le gameplay des missions. Une prochaine fois peut-être ?

Savonfou

+ Les phases de gestion − Peu de variété − On s'ennuie

5	5	4
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Les Chroniques de Spiderwick

ESPRITS, ÊTES-VOUS LÀ ?

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz (2,2 GHz pour Windows Vista), 512 Mo de Ram (1 Go pour Vista), carte vidéo 128 Mo
Éditeur Sierra Entertainment, Inc.
Développeur Stormfront Studios/ Etats-Unis
Texte et voix en français

DERNIÈRE CIBLE EN DATE DES CHASSEURS DE LICENCES JUTEUSES : LES CHRONIQUES DE SPIDERWICK. RÉSULTAT : UNE TRIPLETTE CLASSIQUE « LIVRE-FILM-JEU » QUI NE DIT RIEN QUI VAILLE...

+ Univers féerique − Quêtes répétitives − Gros bugs − Mode multijoueur sans intérêt

2	3	3
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Une série littéraire en cinq tomes réduite à un film d'1h37, porté par un acteur à la mode, perd généralement de son essence féerique. Alors pourquoi adapter le film plutôt que les livres ? Certes, modéliser le minois « bankable » de Freddie Highmore (qui incarne les jumeaux Jared et Simon) est sans doute moins risqué qu'une création originale...
Mais trêve de mauvais esprit, j'ai rendez-vous avec Simon, Jared et Mallory Grace qui viennent d'emménager avec leur Môman dans l'étrange demeure de leur grand-oncle, Arthur Spiderwick. Dans l'ancien bureau de l'aïeul, Jared a découvert un livre magique, convoité par le très méchant ogre Mulgarath. Je suis donc invitée à emprunter tour à tour les pompes des trois ados et les pattounes velues du farfadet de maison, pour empêcher les vilaines créatures de chourer le bouquin et de saccager notre paisible monde humain. Exploration, collecte, massacre de gobelins, extraits du film et guide de jeu malin... À première vue, nous avons affaire à un divertissement d'aventure/action sympatoche... Hélas ! En y regardant d'un peu plus près, il faut se rendre à l'évidence : le gameplay est répétitif, les missions insipides et les combats tragiquement basiques. Et notre intérêt de s'éteindre un peu plus



« Vas-y que je t'éclate la tête à coups de batte de base-ball en bourrinant la touche attaque. »

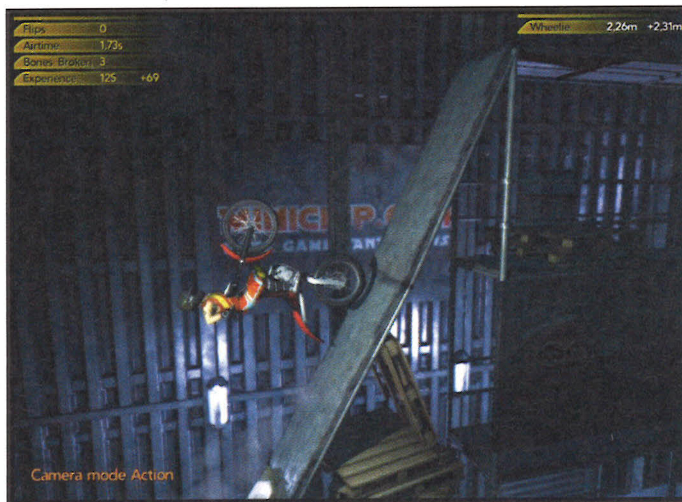
lors des mini-jeux chronométrés de peinture visant à capturer des esprits bénéfiques, donnant pouvoirs spéciaux temporaires et points de vie... Cela à condition d'avoir fait abstraction d'un bug graphique récurrent dans les scènes d'intérieur, nous obligeant à évoluer dans une pénombre voilée qui filerait la migraine à un nyctalope. Et une adaptation pourrie de plus, une !

Ashbey




TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1.5 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO
ÉDITEUR REDLYNX
DÉVELOPPEUR REDLYNX/FINLANDE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Pour l'équilibre c'est plutôt loupé. En même temps, quelle idée de vouloir gravir des dénivelés pareils !

Trials2 Second Edition

PIROUETTE CACAHUÈTE

UNE MOTO, UN GAMEPLAY QUI TIENT SUR QUATRE TOUCHES ET TOUT UN TAS DE CIRCUITS DÉLIRANTS. IL N'EN FAUT PAS PLUS POUR NOUS SCOTCHER DEVANT UN ÉCRAN. TRIALS 2, C'EST UN PEU COMME UNE TARTINE DE NUTELLA : SIMPLE, BON, ET ON Y REVIENT JUSQU'À CE QUE LE POT SOIT VIDE.



Le chapeau de ce texte suffit à résumer le concept de Trials2. Pour remplir les lignes qui suivent, j'ai bien pensé à vous parler de moi en racontant ma vie, mon enfance, tout ça. Mais je ne suis pas convaincu que ça soit pertinent et encore moins que ça vous intéresse. De plus, quand j'entends les réactions négatives au moment de prononcer le mot Trials, je me sens dans l'obligation de remettre les choses au point. Effectivement, Trials2 Second Edition a bien évolué depuis sa phase de « petit jeu en flash moisi », dixit un collègue dont je tairais le nom. Aujourd'hui, ce jeu de motocross arbore un habillage sexy avec des environnements agréables à l'œil et un moteur physique digne de ce nom.

Le jeu qui rend fou

Vous pensez que j'ai fait le tour du sujet ? Oh que non, vous allez rester jusqu'au bout, lire tous les signes de cette page. Tout ça pour savoir que la moto se dirige avec les flèches directionnelles ou au pad, qu'il faut jouer sur l'équilibre de votre cheval d'acier pour éviter les chutes et arriver le plus rapidement possible à la fin du parcours. Ce titre étant jouable uniquement sur le Net, vous aurez accès à un classement mondial et à de nombreux circuits. On n'arrête pas le progrès ! Mais tout ceci n'est pas gratuit, il ne faut pas rêver. Pour accéder à l'ensemble du contenu, il faut débourser 20 dollars. Certains trouvent ça cher pour ce que c'est, d'autres pensent que le prix est raisonnable… ZzzzZz, un débat sans fin et surtout sans grand intérêt puisque tout dépend de votre envie de grimper au classement mondial. Si vous avez l'âme d'un compétiteur et que passer des heures sur le même circuit pour améliorer vos temps ne vous fait pas peur, alors l'achat d'une licence s'impose et vous ne le regretterez pas. Les autres se contenteront de la version démo pour s'éclater le temps de quelques parcours et désinstalleront le tout après avoir brisé leur clavier contre le mur suite à trois sauts ratés. Tout compte fait, ce n'était pas si compliqué de rédiger une pleine page avec un titre dont le concept tient sur un ticket de métro.

Cyd



Trente-trois os cassés depuis le début de la course. J'avoue, je ne ménage pas beaucoup le pilote.

Un peu de technique

Vous vous doutez que Trials2 ne demande pas une configuration dernier cri pour être jouable de manière fluide. Donc, à moins de posséder un PC d'il y a dix ans, vous n'aurez aucun mal à faire tourner ce titre.

En Deux Mots

IL EST VRAI QUE TRIALS2 SECOND EDITION PEUT ÊTRE CANTONNÉ À LA SECTION « PETIT JEU DONT ON OUBLIERA VITE LE NOM ». MAIS ÇA SERAIT TOUT DE MÊME DOMMAGE DE PASSER À CÔTÉ D'UN TITRE QUI VOUS PROCURERA UNE BONNE DOSE DE FUN, JUSTE À CAUSE DE PRÉJUGÉS…

- \+ Très fun
- \+ Des tonnes de circuits
- \+ Classements mondiaux
- − Peut rapidement porter sur les nerfs
- − Un seul modèle de moto

7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT



Salut Roger !
Tu fais ton Yoga ?

Darkness Within

CHASSE AUX FANTÔMES

À la poursuite de Loath Nolder

J'IRAI VOIR CETTE PELLE DE PRÈS, MAIS CE PIXEL NOIR ME FAIT PEUR. ET SI C'ÉTAIT UN MONSTRE ? ET S'IL L'AVAIT MISE SOUS LA LUMIÈRE POUR M'APPÂTER ? ARG, ÇA FAIT DIX MINUTES QUE JE SUIS SUR LE MÊME ÉCRAN…

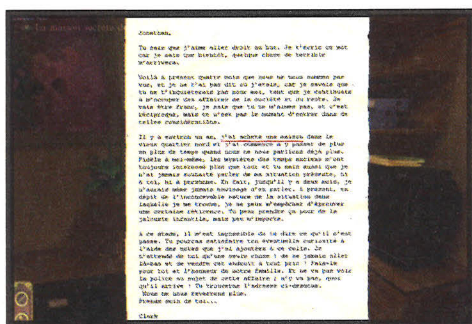
Un peu de technique

Si le jeu ne tourne pas chez vous, c'est que vous n'avez pas suivi les consignes de la rubrique Top Hard depuis des années. Plus gênant, l'interface de l'inventaire est un peu brouillonne, et vu que les Turcs de Zoetrope Interactive développent leur propre moteur, on la reverra sans doute…



PUBLIC AVERTI

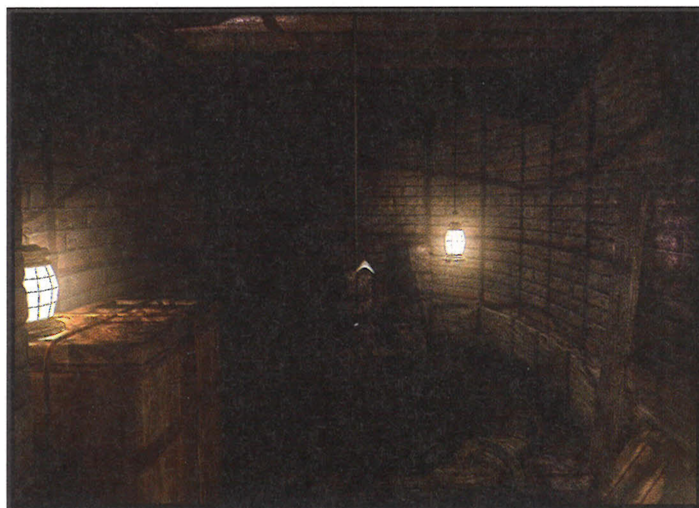
CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Go de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Lighthouse Interactive
DÉVELOPPEUR Zoetrope Interactive/Turquie
TEXTE ET VOIX en français



Une analyse de texte, le cauchemar du lycéen, le bonheur de l'aventurier.

Je sais que je me trouve dans un Myst-like. Je sais que le décor est fixe et qu'il n'y a aucune chance qu'un monstre surgisse du placard. Pourtant, je flippe. Dans cette maison, les tentures sont rouges. Elles semblent avaler la lumière des lampes. Le bois craque, le plancher grince, et des papillons de nuit se heurtent aux ampoules. J'ai peur. Par terre dans l'entrée, des traces de boue s'éloignent vers la cave. Je suis supposé être le seul à fouler ce plancher depuis la disparition de son propriétaire…

L'ambiance de Darkness Within est lourde. Très lourde. Dans ce jeu adapté de Lovecraft, vous incarnez un flic enquêtant sur la disparition mystérieuse de Nolder. Zoetrope Interactive a parfaitement respecté l'univers de l'auteur. Il flotte dans le décor une constante menace invisible, renforcée par l'alternance de phases de jeu réelles et rêvées. Bref, l'ambiance du jeu prend aux tripes, et pousse le joueur à psychoter tout seul devant son écran alors qu'il ne s'y passe rien. Une réussite.



Un puits glauque, pas de lumière, une corde… Qu'est-ce que j'attends ?

Petits détails, grandes idées

Avis à ceux qui ne jurent que par le graphisme, ici, le sentiment d'oppression passe avant tout par une bande-son torturée et par la… lecture. La maison du disparu est jonchée de notes macabres sur ses petites habitudes. Par exemple, son principal passe-temps était de visiter des cimetières de nuit. Donc je vous laisse imaginer sur quels critères un tel homme peut choisir sa maison… Elle est sinistre. Assez pour l'avoir poussé à la folie. Tout cela, vous le découvrez au travers des dites notes. Un beau matin vous lisez qu'il se passe des choses affreuses dans un puits, et le lendemain vous y descendez… avec une appréhension légitime. Vous devrez à l'occasion analyser ces textes à l'aide d'un marqueur virtuel pour dégager de nouveaux indices. Car en plus de devoir gérer un classique inventaire d'objets, votre avatar inventorie également ses idées. Combinez par exemple « machin disparu tel jour » et « je ne trouve plus ma clef », pour débloquer un nouveau lieu où enquêter. Ça paraît complexe, mais rassurez-vous, le niveau de difficulté est paramétrable à souhait. De bien bonnes idées qui ne suffisent pas à cacher certains défauts inhérents au jeu panoramique, comme une mollesse de gameplay certaine. Mais si vous aimez vous faire peur, voilà un jeu tout trouvé.

Lucky

En Deux Mots

LE JEU N'EST CERTES NI FRANCHEMENT AGUICHEUR ET NI FOLLEMENT DYNAMIQUE, MAIS LE PLAISIR EST LÀ, L'ESPRIT LOVECRAFT ÉGALEMENT. AVEC CE QUE CELA IMPLIQUE DE PEUR ET DE FOLIE.

+ Ambiance flippante
+ Difficulté paramétrable
− Techniquement désuet
− Interface peu ergonomique

4	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

Seven Kingdoms Conquest

RIEN À VOIR

Config minimum CPU 800 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo **Éditeur** JoWooD Productions
Développeur Enlight Interactive/États-Unis **Texte et voix** en français

SEVEN KINGDOMS CONQUEST, OU L'EXEMPLE PARFAIT D'UNE MAUVAISE SUITE SUR LAQUELLE ON COLLE UNE BELLE ÉTIQUETTE…



Mouais, difficile de trouver une bonne raison de jouer à Seven Kingdoms Conquest. Comparé aux standards du moment - voire à ceux de ces dernières années - il est tout simplement dépassé. Cruel constat, que même les vieux crou… euh… nostalgiques de la série ne pourront contredire.
Dommage (ndSundin : ou pas) car le jeu comporte quelques bonnes idées – les systèmes de diplomatie et d'espionnage notamment. Encore faut-il que le gameplay parvienne à les exploiter…
En théorie, Seven Kingdoms propose une lutte sans merci entre hommes et démons, tout au long de l'histoire humaine. En pratique, le jeu va de l'Égypte antique au Moyen-Âge par tranche de 1000 ans. Malheureusement, chaque période se distingue uniquement par de nouveaux noms et graphismes pour les unités. Et si ces dernières sont en apparence assez variées, ce sont toujours les mêmes types de troupes qui nous sont offertes. Quant aux cartes, elles n'offrent que peu de possibilités côté tactique, et encore moins pour ce qui est des décors.
Au registre des moments forts, on retiendra un didacticiel impossible à terminer, des campagnes



qui ne sont que des escarmouches à la chaîne, de piètres graphismes 3D en guise de cache-misère et, comble du ratage pour un STR, un pathfinding déplorable et des unités aux comportements parfois aléatoires. La bonne nouvelle, c'est que l'I.A. adverse se comporte aussi stupidement que vos unités. Enfin, n'espérez pas que le mode multijoueur vienne relever le niveau. Il faudra vous débrouiller en LAN ou par échange d'adresses IP, si jamais vous trouvez un fou pour tenter l'expérience avec vous…

Ctrl-B

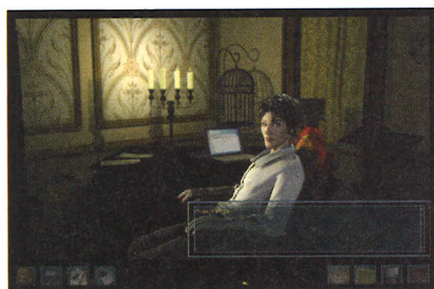
+ Interface sympa
+ Les démons sont assez réussis
– I.A. et pathfinding
– Aucune originalité, ni profondeur de jeu

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
3	3	2

Les Enquêtes de Nancy Drew 6 La Légende du Crâne de Cristal

ALICE IN HOODOOLAND

UNE ENQUÊTE POLICIÈRE DANS LA PEAU D'UNE ADOLESCENTE : VOILÀ QUI ME RAMÈNE À MES ANNÉES « BIBLIOTHÈQUE VERTE », QUAND JE DÉVORAIS LES HISTOIRES D'ALICE DÉTECTIVE, PLUS CONNUE AUX ÉTATS-UNIS SOUS LE NOM DE… NANCY DREW ! TROP DÉLIRE !



Config minimum CPU 1 GHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo **Éditeur** Micro Application **Développeur** Her Interactive/États-Unis **Texte et voix** en français

C'est fou comme Nancy Drew, à peine 18 ans, adore fourrer son nez dans des affaires louches. Pour cette sixième enquête, notre apprentie détective s'est jurée de découvrir qui se cache derrière la mort étrange de l'oncle… d'un pote… de son chéri… Ça commence bien !
Si l'affaire a l'air d'être correctement ficelée – histoires d'esprits, de cimetière et de crâne de cristal octroyant vie éternelle – on ne peut pas en dire autant de la réalisation, très décevante. Graphismes moyenâgeux d'une Nouvelle Orléans désuète et univers dépourvu de 3D, voilà qui m'ôte toute envie de partir à la recherche de ce stupide crâne magique…
Et paf ! Je me fais agresser par un squelette dans un manoir lugubre ! Finalement, je vais peut-être continuer encore un peu. Au programme des festivités suivantes: collecte d'yeux de verre et autres objets bizarres, résolution d'énigmes à la difficulté variable, discussions interminables avec les autres personnages et de nombreux allers-



Il ne manque plus que Michael Jackson et sa bande de zombies pour nous faire une petite choré.

retours fastidieux, parce que j'ai oublié un crayon dans la bibliothèque pour dessiner des croquis d'ossements dans le cimetière…
Bref, le gameplay typique d'un point & click classique, gonflant et vieillot pour ceux qui n'adhèrent pas aux péripéties de la demoiselle, tripant pour les fans de la première heure…

Ashbey

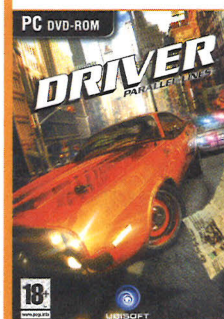
+ Tutorial clair et complet
+ Aide à la progression
– Graphismes datés
– Moteur 2D

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
5	3	5

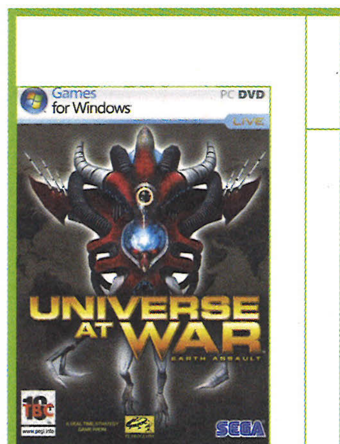
Driver Parallel Lines

Genre : Grand Funk Auto
Infos : 15 euros environ – CPU 2 GHz + 256 Mo de Ram + Carte vidéo 64 Mo - Ubisoft Note : 5/10 dans Joystick 197

Ben, quoi ? Les consoleux ont GTA IV avant nous et alors ? Doit-on vraiment attendre pour écraser des petites vieilles et dealer de la drogue ? Hein ? Ben, NON ! Parce que Driver Parallel Lines, un ersatz sans prétention, est maintenant dispo pour une bouchée de pain. C'est une petite aventure, certes, mais en attendant la grande, et avec une B.O. funky aussi géniale, ce serait bête de se priver. Hein, hein, hein !



AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE



Universe at War : Earth Assault

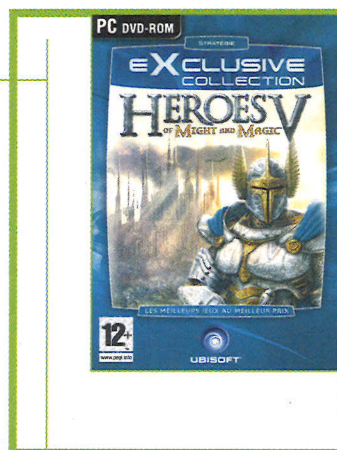
Genre : La Guerre des Mondes
Infos : 20 euros environ – CPU 2 GHz + 512 Mo de Ram + Carte vidéo 128 Mo - SEGA
Note : 6/10 dans Joystick 203

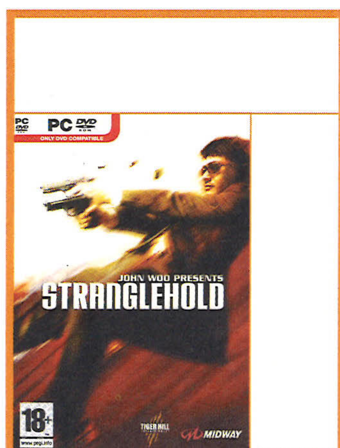
Dans plusieurs décennies, nous nous souviendrons : « Tu sais, petit, Universe at War, c'était le premier STR pensé pour console... » O.K., O.K., je déconne, personne ne s'en souviendra dans six mois de ce jeu... et c'est assez dommage en fait, car même si on est un peu plus exigeant sur PC, tout n'est pas à jeter dans le dernier titre des studios Petroglyph. Avec son univers apocalyptique, ses unités gigantesques et ses couleurs flashy, UAW est un STR agréable, à défaut d'être inoubliable.

Heroes of Might and Magic V

Genre : Stratégie
Infos : 15 euros environ – CPU 1,5 GHz + 512 Mo de Ram + Carte Vidéo 64 Mo – eXclusive Collection chez Ubisoft
Note : 8/10 dans Joystick 182

Heroes of Might and Magic V, c'est un peu la haute de la stratégie. Et de son ancêtre éponyme jeu de plateau, le descendant vidéo n'a rien à envier : une action segmentée au tour par tour, un univers med-fan super-fouillé, une profondeur tactique hallucinante, et, pour ce cinquième épisode, un passage à la 3D tout à fait réussi. À essayer d'urgence si vous vous croyez intelligent.





Stranglehold

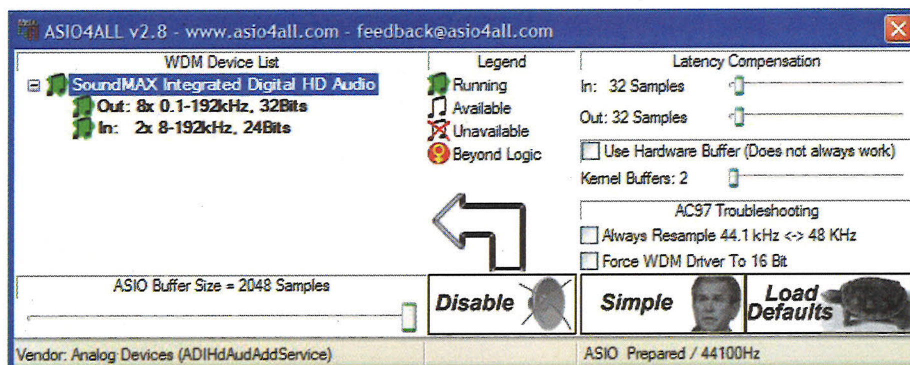
Genre : Bastonnnnnnnn
Infos : 29 euros environ – CDU double cœur + 1 Go de Ram + Carte vidéo 256 Mo – Midway
Note : 7/10 dans Joystick 198

Stranglehold est un bon gros TPS qui tache. Celui que l'on fait toujours tester à Cyd. Celui qui en met plein les mirettes. Celui qui demande une configuration de folie. Celui qui offre des combats chorégraphiés par Kamel Ouali. Celui qui donne envie de revoir Matrix. Celui de John Woo. Celui qu'on a bien aimé.

DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

Parmi les choses que je déteste le plus dans iTunes, il y a le fait de faire payer les clips qui étaient avant tout des outils promotionnels pour les artistes. Surtout qu'ils le font payer plus cher que la chanson seule. Cela fait un point commun avec 3D Mark Vantage qui a décidé de nous faire payer son outil multi-promotionnel. Chouette !



Que l'ambassade des États-Unis nous pardonne pour le choix de l'auteur du logiciel sur l'icône « Simple ».

ASIO4ALL

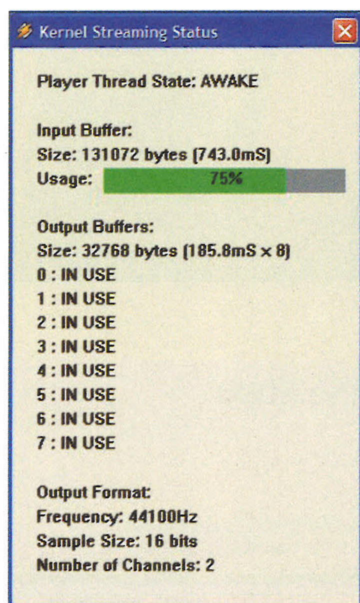
- **VERSION :** 0.42
- **ÉDITEUR :** Michael Tippach
- **LICENCE :** Freeware
- **URL :** www.asio4all.com

À force de dire du mal de Windows Vista, j'en oublie parfois de parler des choses qui sont tout de même mieux dans la version ratée de l'OS de Microsoft. Comme l'architecture des pilotes audio. Sous XP, c'est assez catastrophique puisque toutes les applications passent par un mixer, une moulinette qui permet de mixer les alertes sonores de MSN avec votre musique par exemple. Généralement ça se passe assez mal puisque l'on a droit à des conversions de formats (44.1 kHz vers 48 puis vers 44.1) et à des altérations subtiles (compression, dithering) et une latence non négligeable (30 ms). En clair, c'est moche, et quand on aime la musique, on tend à écouter quelque chose d'un peu mieux. Sous Vista, les choses sont partiellement arrangées puisque le mixer est de meilleure qualité, reste que dans certains cas il pose d'autres problèmes sur lesquels on reviendra une autre fois. Pour l'instant, sous XP, pour avoir du son « bit perfect » (sans détérioration) vous avez deux solutions. La première est d'utiliser un driver ASIO. C'est une extension proposée par les développeurs de Steinberg (des gens qui font des applis professionnelles comme Cubase) pour faire parler une application directement aux drivers. Il faut donc disposer d'un pilote ASIO, chose assez rare. C'est l'intérêt d'ASIO4ALL : il s'interface par-dessus votre pilote pour y ajouter le support. Il faudra utiliser un plugin spécifique dans votre application sonore, bien entendu (indice, vous trouverez celui pour Winamp sur cette page en japonais : otachan.com/out_asio(dll).html). Je vous parlais d'une autre solution ? Le kernel streaming, c'est en gros la même chose, développé par Microsoft quand ils ont eu honte de voir que les Allemands de Steinberg avaient fait un truc mieux foutu. Sinon, l'intérêt principal d'ASIO4ALL, au-delà de ce que nous avons mentionné, est qu'il arrive à enlever les plocs de vos pilotes audio d'une marque que l'on ne citera pas mais qui commence par un C et dont la fin sonne comme « hâtive » (pour parler de leurs pilotes peut-être ?). Chouette, non ?

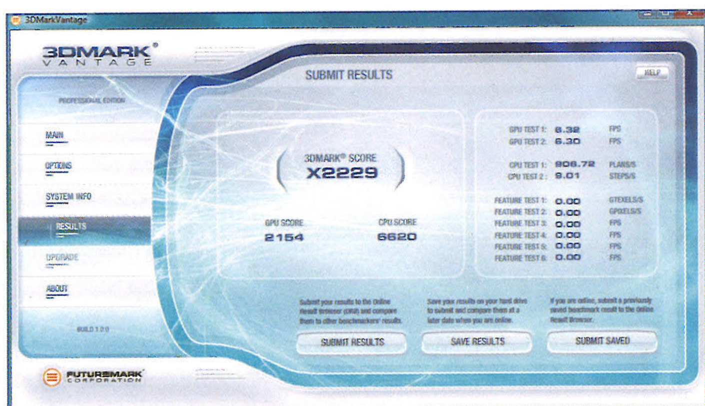
Winamp Kernel Streaming Output

- **VERSION :** 3.63
- **ÉDITEUR :** Steve Monks
- **LICENCE :** Freeware
- **URL :** www.stevemonks.com/ksplugin/

Pour ceux pour qui l'ASIO pose souci, voici un plugin pour Winamp qui utilise l'autre méthode (Kernel Streaming). C'est censé mieux marcher avec les chipsets son intégrés de chez Analog Devices, à vous d'essayer pour voir lequel fonctionne le mieux chez vous.



Tant de jolis buffers en action, magique !



L'interface ressemble un peu à celle de l'excellent AdAware. ST est plus rapide.

3D Mark Vantage

3D Mark est passé au fil des années d'une série de jolies images à une machine commerciale se pliant aux désirs des plus offrants contre rétribution. Et la version Vantage qui sort dans ces prochains jours ne va pas arranger cette réputation de collabo qui colle à la peau des 3D Mark. Le premier test graphique semble imiter une scène de James Bond avec une demoiselle à la place, Jane Nash. On va retrouver dans cette scène la totalité de ce que l'on reproche aux choix faits par les développeurs de Futuremark, à savoir cumuler des tas d'effets configurés dans des extrêmes pour rendre la chose techniquement difficile pour les cartes 3D. Et si l'on a l'œil, on peut reconnaître çà et là des choses difficiles à faire effectivement. Mais c'est tout, car si l'on met de côté les premières secondes avec l'eau, la scène est finalement assez moche, la technique ne sert pas la beauté graphique. La seconde scène 3D est plus jolie et rappellera Battlestar Galactica aux fans, un gros vaisseau, des petits chasseurs, le tout dans le vide de l'espace. Les petits vaisseaux sont ultra-détaillés, tout comme les astéroïdes, par contre sur certains plans, le gros manque franchement de textures. Un problème que l'on a déjà vu sur les murs de la scène précédente. Et c'est là que l'on se fâche parce qu'une fois de plus, ce 3D Mark s'adapte aux desiderata des constructeurs de cartes 3D en limitant sa quantité de textures pour ne pas stresser les cartes « modernes » comme les 9800 GTX ou HD 3870 qui n'ont que 256 bits de bande passante mémoire vers leurs 512 Mo de Ram. La chose persiste quand on regarde les choix faits pour chaque « niveau ». Car oui, il y a désormais plusieurs profils proposant chacun leurs préréglages qui influent sur la résolution, les textures, les shaders et le post processing. Avec dans l'idée de permettre aux constructeurs de mettre en avant leurs cartes à pas cher. Le souci est qu'à l'image de ce que l'on vous racontait pour le test extrême, les choix effectués pour ces modes intermédiaires sont à des lieues de ceux que font les développeurs de jeux. Ça se complique quand on regarde le principe de notation puisque l'on obtient un score processeur (fixe) et un score GPU (variable selon la résolution) qui sont mélangés pour obtenir un score total. Avec une formule à géométrie variable puisque le processeur compte pour 5 % dans la note extrême, 15 % dans la note high et 25 % dans les deux premiers profils. On cherche encore la logique. Pour terminer, on rappellera que Vantage nécessite Vista SP1, ne gère pas DirectX 10.1, et que l'équivalent de la version gratuite coûte désormais un peu plus de 6 dollars pour avoir droit de lancer le profil « medium » (Performance !) en 1280 par 1024 à volonté. Une version d'évaluation, limitée dans le temps, est tout de même disponible.



Les jambes de Jane Nash sont pleines d'angles non naturels.

Rien de tel qu'un peu de pub dans un logiciel payant. Pour ceux qui n'ont pas reconnu, c'est la marque Sapphire.

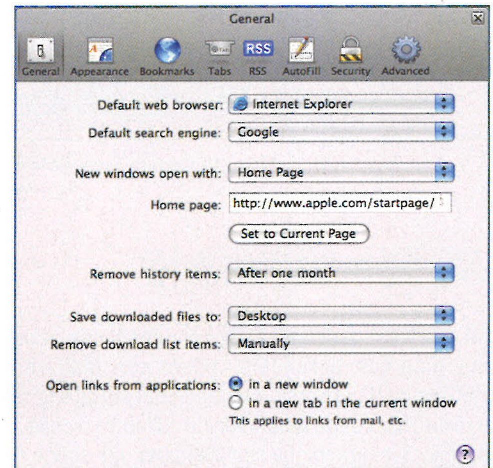


- **VERSION : 1.0.0**
- **ÉDITEUR : Futuremark**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.futuremark.com**

Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

Faire croire au monde entier que mon navigateur par défaut est Internet Explorer ? Il ne vaut pas mieux qu'iTunes en fait...



Safari

Safari sous Windows, on pensait surtout à un excès de fumette dans les locaux de Cupertino quand la chose avait été annoncée. Et puis après la perversion d'iTunes sur notre plateforme depuis les dernières versions, autant dire que les espoirs étaient minces. Il y a cependant une chose que l'on doit reconnaître à ce navigateur quand on a un Mac. Il est rapide. Et pas qu'un peu puisqu'il fait passer Firefox sur mon vieux Powerbook G4 pour un Internet Explorer sous Windows Me. Pour en arriver là, Apple a travaillé avec les gens de KDE pour faire évoluer leur moteur HTML et JavaScript. Et quand on lance Safari sous Windows, on est forcément impressionné par la vitesse. Il fait passer mon chouchou (Firefox 3 bêta 5) pour un escargot. Apple a retravaillé la stabilité et quelques petits problèmes d'interface : on peut désormais redimensionner ses fenêtres par tous les bords par exemple. C'est également beaucoup plus stable, au point qu'il en est presque utilisable. Presque, car il reste certains détails qui fâcheront les utilisateurs de PC. À commencer par les menus minuscules et dont les fontes font un peu mal aux yeux sur un grand écran. Et les fontes dans les pages subissent le même traitement. Exit le ClearType de Windows, Apple utilise son propre système d'anti-aliasing sur les fontes. Il a tendance à rendre les choses un peu grasses, ce qui est assez bien sûr de grosses fontes (ou sur un écran à très haute densité de pixels, comme celui de l'iPhone). Sur PC, ça choque un peu, et tout le monde ne s'y fera pas à moins de zoomer ses pages. Reste qu'avec beaucoup de sueur, Apple a transformé son essai, Safari sous Windows passant du rang de curiosité douteuse à celui de navigateur de charme. Il ne remplacera pas forcément Firefox, mais il mérite qu'on le regarde...



Mais c'est quoi ce site qui ne mentionne même pas la rubrique Matos...

- VERSION : 3.1
- ÉDITEUR : Apple
- LICENCE : Freeware
- URL : www.apple.com/safari/

Top Utilitaires de la rédac

Lecteurs vidéo :
Gomplayer 2.1.8.3683
Media Player Classic Home Cinema 1.0.11.0
VLC 0.8.6c
Media Portal 0.2.3.0

Lecteurs audio :
iTunes 7.6
Winamp 5.53
Foobar 2000 0.9.5b9
Deliplayer 2.50

Mailreaders :
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.9

NewsReader :
Pan 0.132 beta
Newsleecher 3.9b11
Xnews 6.1.3

Pagers Internet :
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.8.1
Windows Live Messenger 8

Antilourds :
Spamihilator 0.9.9.32
POPFile 1.0.0
AdAware 7.0.1.5
HijackThis 2.00 beta
Autoruns 9.00
ClamWin 0.91.2

Downloaders :
FDM 2.5.737
WinBITS 1.0

Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.116
StyleXP 3.19
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

Clients FTP :
FlashFXP 3.6RC3
FileZilla 3.0.4.1
SmartFTP 2.5.1008

Browsers Web :
Firefox 3.0 beta 5
Netcaptor 7.5.4

Browsers d'images :
ACDsee Pro 2
Xnview 1.92

Optimisation système :
CCleaner 2.03.532
Defraggler 1.01.44
Process Explorer 11.04

Quoi de Neuf

par Yavin



HTC Shift

Décidément, chez HTC, ils ont trouvé la recette ultime pour nous faire baver avec leurs designs de bon goût. Cet étrange ordi ultra-mobile est doté de la 3G pour la mobilité, d'un écran tactile 7 pouces ajustable, 40 à 60 Go de disque dur et même d'un lecteur biométrique pour les plus paranos d'entre nous. Question poids, le constructeur taïwanais n'a pas fait dans la dentelle (probablement parce que les ordis en dentelle, c'est quand même une supra mauvaise idée) avec moins de 850 grammes sur la balance. Évidemment on trouvera aussi du WiFi, Bluetooth, un port USB et un véritable système d'exploitation très joli et incroyablement fiable en la personne de l'illustre… oh tiens, en fait non, il s'agit de Windows Vista.

Fabricant : HTC
Site Web : **www.htc.com/fr**
Prix : Environ 1000 euros





Wii Balance Board

Ceci est un plateau. À quoi sert ce plateau ? Hein, à quoi il sert ce plateau ? Allo ? Si vous vivez dans une agglomération de taille raisonnable, vous n'avez pas pu échapper à cette publicité pour la nouvelle poule aux œufs d'or de Nintendo. Wiifit, sa super-balance de la mort qui tue et des exercices de gesticulation en veux-tu en voilà. Laissons tomber la supposée efficacité (ou non) du jeu pour se concentrer sur cette véritable balance, très jolie, soignée et qui inspire confiance quand on pose les pieds dessus pour se lancer dans de passionnants exercices quotidiens. À essayer au moins une fois, rien que pour l'originalité de la chose.

Fabricant : Nintendo
Site Web : **www.nintendo.fr**
Prix : environ 90 euros

BenQ T60

Qu'est-ce qu'il est beau, ce qu'il est fin… rendez vous compte : moins de dix millimètres d'épaisseur pour un téléphone. Effarant ce que les ingénieurs sont capables de pondre de nos jours. Cette beauté fatale dispose, en sus, d'un appareil photo de 3,2 mégapixels, 24 Mo de mémoire interne, une radio FM, un port pour cartes Micro SD et plein d'autres trucs fantastiques dont un écran d'une qualité à vous rendre dingue. N'est-ce pas merveilleux, ne ressentez-vous pas le besoin irrépressible de posséder cette perle rare ? Allez, dites oui, c'est le prix à payer pour avoir la méga classe lors des soirées entre amis afin de les rendre fous de jalousie.

Fabricant : BenQ
Site Web : **www.benq.fr**
Prix : N.C.

Fujitsu Woodshell

Un ordinateur en bois, c'est un peu une sorte de cadeau du ciel pour le rédacteur en manque de vannes. Du moins le croit-il jusqu'à se retrouver face à l'image, surprenante, de ce design très osé réalisé par les gens de chez Fujitsu à l'occasion du prestigieux « Salone Internazionale Del Mobile » de Milan.
Il s'agit donc d'un pur produit d'esbroufe qui ne devrait jamais être commercialisé et c'est probablement mieux comme ça parce qu'avec les récents scandales de batteries qui s'enflamment, je ne suis pas sûr que la matière utilisée dans cette création artistique soit l'idée du siècle.

Fabricant : Fujitsu
Site Web : **www.fujitsu-siemens.fr**
Prix : N.C.



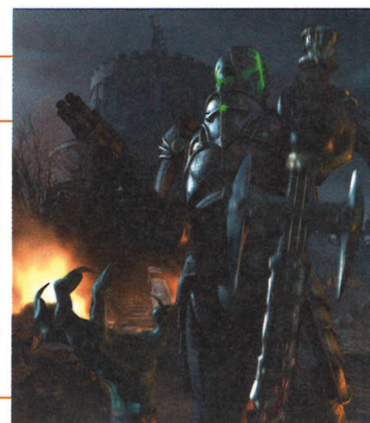


Beyerdynamic DTX 700

Laissez-moi vous confier un secret, approchez votre oreille, voilà, plus près… BOUH ! Ah vous avez eu peur hein ? Hum, bon sinon un excellent titre pour tester un casque audio c'est When You Were Young de The Killers et c'est rigolo comme titre parce qu'au moment précis où j'écris ces lignes, c'est mon anniversaire. Mais on s'en fout et on s'intéresse surtout à ce fantastique casque d'une qualité à toute épreuve avec une excellente découpe des différents niveaux de son, une solidité à toute épreuve et un design… euh, un design… manifestement issu des meilleurs moments d'un concours de beauté inter-armées.
Cela dit, une fois sur la tête, on ne le voit plus.

Fabricant : Beyerdynamic
Site Web : **www.beyerdynamic.fr**
Prix : Environ 70 euros

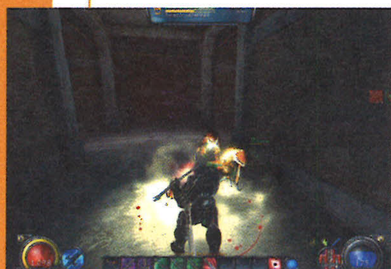




Hellgate : London

EN ATTENDANT DE VISITER LES ABYSS

Fin avril a permis à tous les Hellgaters de profiter du patch 1.3. Une mise à jour qui, comme d'habitude, amène son lot de bonnes surprises. Comme un espace de stockage pour partager du matériel avec tous les personnages de votre compte. Il est également possible d'inspecter un autre joueur, s'il le désire, pour regarder son équipement et aussi réaliser des « emotes ». C'est-à-dire des animations sociales comme se pencher en avant pour saluer quelqu'un. Outre ces nouvelles fonctions, la mise à jour 1.3 propose de relancer l'intérêt de vos personnages niveau 50 par le biais de rangs. Les points d'expérience cumulés au-delà de ce niveau maximum permettent d'acquérir de nouveaux talents appelés expertise. Il s'agit de sorts passifs qui octroient à votre avatar plus de chance de réaliser un coup critique, une amélioration de sa régénération de vie, etc. Voilà de quoi patienter avant l'arrivée de l'énorme mise à jour de contenu nommée Abyss Chronicles. Pour info, sachez que Flagship Studios a annoncé un record concernant le lancement de Hellgate en Corée. Le bébé de ce studio américain a été le meilleur lancement online en Corée depuis trois ans avec plus d'un million de comptes enregistrés dans les deux premières semaines du lancement de l'open bêta.



Mondial du Gaming

L'ÉTÉ SERA (E)SPORT OU NE SERA PAS

Le Mondial du Gaming est un des rendez-vous esport incontournable de l'été. Des centaines de geeks aux talents incontestés viennent s'affronter pour la Finale de la Coupe de France des Jeux Vidéo (trophée national), pour les Masters ESWC (trophée International) et pour la finale Ipowergames (trophée européen). Ces compétitions se dérouleront le 4, 5 et 6 juillet 2008 à Paris Bercy. Pour info, la billetterie vient à peine d'ouvrir. Les tarifs sont de 12 euros pour une journée ou 30 euros pour un Pass 3 jours. Les réservations peuvent se faire par ce site www.ticketnet.fr ou celui-là http://pass.mondialdugaming.com



ÉDITO

AGE OF CONAN, C'EST LA SORTIE MMO DU MOIS. MAIS AVANT D'ATTERRIR DANS LES BOUTIQUES FIN MAI, IL NOUS EN A FAIT VOIR DE TOUTES LES COULEURS. CAR SANS LES GROS PATCHES QUI ONT PRÉCÉDÉ L'OPEN-BÊTA, LE BÉBÉ DE FUNCOM ÉTAIT LOIN D'ÊTRE VIABLE POUR UNE SORTIE AVANT L'ÉTÉ. TOUT ÇA, C'EST DU PASSÉ, DÉSORMAIS TOUT LE MONDE PEUT ARPENTER LES TERRES D'HYBORIA EN TOUTE QUIÉTUDE, L'ŒIL ATTENTIF ET LA MAIN POSÉE SUR LE POMMEAU DE L'ÉPÉE.

Lineage II

LE PIPEAU, C'EST CADEAU ?

Une extension nommée Hellbound comprise dans une nouvelle boîte collector disponible pour 79,99 euros... On peut dire que ça se passe plutôt bien pour NCsoft et son Lineage II qui fête ses 4 ans. Les vétérans sont d'ailleurs récompensés puisqu'ils bénéficient de faveurs selon l'ancienneté de leur compte. Par exemple si votre compte à plus d'un an, vous aurez le droit au changement de sexe de votre avatar. Le Brésil à portée de clic en somme. Pour mettre en avant l'engouement autour de son MMO fétiche, NCsoft annonce 17 millions de joueurs sur le site officiel (www.lineage2.com) et 19 millions dans un communiqué destiné à la presse. À ce stade, on n'est plus à deux millions près. Avec 11 serveurs (européens et américains) pour L2 contre plus de 350 serveurs (américains et européens) pour WoW, on se demande bien qui pipeaute ses chiffres de manière flagrante ?







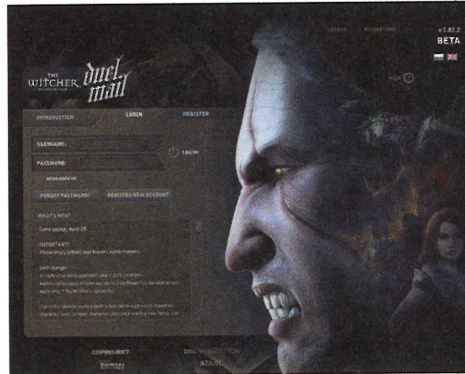


The Witcher

COMBAT DE MAIL

The Witcher : DuelMail est l'occasion pour les accros de ce fabuleux RPG solo de goûter aux joies du multijoueur. Mais autant être clair, DuelMail n'a rien d'extraordinaire. Ce jeu en flash disponible via votre navigateur internet met en scène les protagonistes de ce RPG dans des affrontements type jeu de baston. Chaque participant doit exécuter certaines actions, puis attendre le résultat du combat en fonction des choix de l'adversaire. Un classement est disponible pour motiver la communauté qui verra son personnage évoluer au fil des matchs avec de nouveaux pouvoirs et de l'équipement. Tout ça ne vaut pas l'éditeur de scénario en version 1.3 livré il y a peu de temps. Ce qui devrait permettre à la communauté de nous pondre quelques mods très intéressants dans les semaines à venir. http://duelmail.thewitcher.com





Get a Life

QUELQUES HEURES DE BONHEUR

Ceux qui l'attendaient patiemment vont enfin être soulagés d'apprendre que Get a Life est sorti depuis fin avril. Il s'agit d'une Total Conversion qui utilise le moteur de Half-Life 2 et propose une aventure solo sur quatre chapitres. l faut environ une dizaine d'heures pour venir à bout de ce scénario que vous pouvez télécharger à cette adresse : www.getalife-mod.com (menu Mod puis Download).





Freaky Creatures

LE ZOO EST OUVERT

Dévoilé lors de la Game Developer Convention 2008, Freaky Creatures vient d'ouvrir ses portes aux joueurs via un bêta-test. Il s'agit d'un titre online qui permet de créer une créature déjantée aux multiples pouvoirs. Le but est d'affronter d'autres joueurs (ou le CPU) afin de gagner en puissance et surtout de prouver au monde que vous en avez une sacrée paire, enfin tant que c'est pour se battre virtuellement. Pour rejoindre la communauté monstrueuse et fière de l'être vous n'avez qu'une adresse à taper pour vous rendre sur le site officiel www.myfreakycreatures.com. Gardez en tête que la sortie de Freaky Creatures est prévue pour cet été.





Aurora

MORT AUX RATS !

L'équipe à l'origine du projet Aurora pour Crysis tente de réaliser un mod complet comprenant une aventure solo et un mode multijoueur équilibré. Le tout dans un univers de science-fiction. À l'heure actuelle, ce projet n'en est qu'à ses balbutiements, mais l'équipe semble motivée à poursuivre l'aventure jusqu'au bout. Naturellement, il est bien trop tôt pour voir apparaître l'annonce d'une date de sortie, mais vous pouvez jeter un œil sur le site officiel (www.aurora-mod.de) pour suivre l'évolution d'Aurora.



Internautes

RECORD DU MONDE

Le record de 215 millions d'internautes détenu par les États-Unis vient d'être dépassé par les Chinois qui, eux, s'élèvent à 221 Millions. Un chiffre qui n'est pas si impressionnant vu le nombre d'habitants en Chine par rapport aux États-Unis, mais ça fait quand même un paquet de gens prêts à se retrouver sur le web. Note pour plus tard : créer un MMO en Chine pour payer ma retraite.

Bounty Bay Online

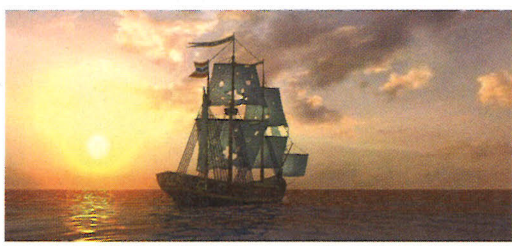
BOUNTY BAY ONLINE



Bounty Bay Online: The Nautic Century, un MMO de pirates sorti l'an dernier sans trop faire de vagues (huhu) s'offre aujourd'hui un serveur Free2Play, qui sera financé, une fois de plus, par un système de micro-transactions. Une simple inscription et un téléchargement sur le site officiel (ici: www.bountybayonline.com) et vous deviendrez le pirate dont vous avez toujours rêvé.

PS: Rassurez-vous, les pigeons qui voudront continuer à payer un abonnement le pourront.

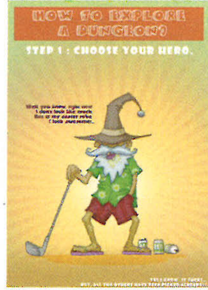




Cyanide

PRO CYCLING MANAGER EN MMO?

Non, rassurez-vous, je blague. Enfin, à moitié. Il se dit en effet que Cyanide travaille actuellement sur un projet de MMO. C'est un petit strip intitulé « Comment on explore un donjon », paru sur le site officiel qui alimente actuellement les plus folles rumeurs. En plus, bizarrement, on va les voir à Nanterre dans quelques jours...
Mais peut-être que c'est pour Pro Cycling Manager 2008 justement?



Petroglyph

SUR UN MMOSTR?



On le sentait venir depuis quelques mois déjà, Petroglyph, le papa des STR Star Wars: Empire at War et, plus récemment, de Universe at War: Earth Assault, confirme qu'il planche actuellement sur un projet de MMO. Sans plus de précisions, il s'agira d'un Free2Play qui sera édité par True Games Interactive. Bon, allez, trêve de bavardages, on parie sur quoi? Empire at Universe ou Double War Assault Empire? Le site de Petroglyph: www.petroglyphgames.com

Kart n' Crazy

MARIO, JALOUX?

Après avoir connu une longue phase de bêta-test – rappelez-vous, on vous avait déjà parlé de ce gentillet clone de Mario Kart en fin d'année dernière – Kart n' Crazy sort pour de vrai, en français, et détail qui a son importance, complètement gratos. Ceux qui détestent les consoles Nintendo mais qui aiment malgré tout Mario Kart (O.K., il ne doit pas y en avoir beaucoup...) pourront donc choisir un des huit personnages disponibles et s'adonner au plaisir du kart sur 34 circuits différents, tous bourrés d'items délirants. Notez aussi que l'on pourra customiser son kart avec plus de 200 objets. www.goa.com/#/kartncrazyhom





Sho Online

ET C'EST PARTI POUR LE SHOW!

Sho Online est un MMORPG Med-Fan coréen (comme des dizaines d'autres) qui revisite une sombre et complexe légende dans la Chine antique (comme des dizaines d'autres). Aujourd'hui, j'ai le plaisir de vous annoncer, que comme des dizaines d'autres, Sho Online cherche des bêta-testeurs. Alors si je vous ai donné envie, ce qui m'étonnerait un peu quand même, foncez sur le site officiel pour vous inscrire: www.shoonline.net







BERCY
PALAIS OMNISPORTS PARIS BERCY

GAMES SERVICES

SORTEZ DU QUOTIDIEN Directsoir

joystick

MONDIAL DU GAMING

3 jours pour devenir La Nouvelle Star du Jeu Vidéo

Palais Omnisports de Paris Bercy - 4.5.6 Juillet 2008

Résa par Téléphone au 0 892 390 490 (0,34 €/mm), sur Ticketnet.fr, Fnac.com, et Points de Ventes Habituels
Offre Exclusive Internet PASS 3 JOURS sur : http://pass.mondialdugaming.com

NVIDIA. îledeFrance intel Packard Bell. MONDIAL ASSISTANCE

Age of Conan : Hyborian Adventure

CONAN SORT DE SON ANTRE

AVANT DE VOUS JETER TÊTE BAISSÉE DANS CE NOUVEL UNIVERS PERSISTANT QUI VOUS TEND LES BRAS, NOUS AVONS FAIT UN POINT SUR AGE OF CONAN DANS UNE VERSION QUI VIENT JUSTE DE PASSER GOLD. GRÂCE À UN TRAVAIL ACHARNÉ, FUNCOM A RÉUSSI À RESPECTER SES DÉLAIS.



A l'heure actuelle, les villes manquent un peu de PNJ pour animer les rues et donner un sentiment de vie.

Une sortie mainte fois repoussée, un bêta-test qui tardait à démarrer et des fans de l'univers de Robert E. Howard qui s'impatientaient... On peut dire qu'il s'est fait désirer, Age of Conan. Mais tout ça, c'est du passé puisque ce MMO développé par Funcom voit enfin de bout du tunnel. Et il a de quoi attirer de nombreux curieux qui attendent la sortie de Warhammer Online ou de la deuxième extension de World of Warcraft. Mais autant être clair tout de suite, si vous êtes habitué à WoW, le premier choc va être visuel. Oubliez tout de suite l'aspect cartoon de WoW car AOC fait dans le sérieux : environnements réalistes, sorts qui ne tapent pas à l'œil et têtes qui volent pendant les combats. Niveau gameplay, AOC surfe sur la tendance très solo des MMO actuels. Grosso-modo, jusqu'au niveau 20, vous pouvez jouer seul en suivant une trame de fond scénarisée par diverses quêtes. Rien ne vous empêche de grouper si vous êtes du genre social. Pour le reste, tout se prend facilement en main avec le combo clavier/souris. La progression se déroule comme pour tous les titres du genre avec

AGE OF PATCH

Le mois dernier, nous avons fait nos premiers pas dans l'univers de Age of Conan via le bêta-test fermé. Les premières impressions étaient plutôt positives mais mitigées. On avait surtout peur de voir ce MMO débarqué dans une version plus que discutable au niveau finalisation, avec des tonnes de bugs et une optimisation plus que douteuse. C'était sans compter sur le travail acharné de Funcom. Les développeurs ont balancé pas moins d'une bonne dizaine de Go de patch pour atteindre un résultat satisfaisant : le moteur est plus fluide, les environnements plus beaux, les classes de personnage nettement plus abouties et de nombreux bugs ont été éradiqués. Tout n'est pas rose, mais on peut dire qu'Age of Conan est sur la bonne voie, en tout cas il est nettement plus finalisé que lors de nos débuts sur la bêta. En si peu de temps, c'est assez bluffant. Tout laisse à croire que Funcom semble décidé à mettre les bouchées doubles pour amener AOC là où il le désire. Et proposer un titre accrocheur. Même si les débuts seront sûrement difficile lors de l'ouverture officielle des serveurs (équilibrage de classe, implémentation de contenu et debugage massif), les développeurs devraient régler les problèmes rapidement.







BARBARIAN

Les affrontements sont un des points sur lesquels AOC tente d'innover en intégrant des combos. C'est-à-dire plusieurs coups à la suite pour enclencher un pouvoir spécifique. Notez que votre personnage n'est pas cantonné à une frappe unique et automatique. C'est à vous de choisir à quel endroit votre adversaire va être touché. De base, vous pouvez frapper à gauche, au centre et à droite. Selon votre classe, l'éventail de coups est plus important comme « en bas à droite » ou « en bas à gauche ». Pour se protéger, il suffit de déplacer votre défense (par le biais d'icônes) à un endroit précis autour de votre avatar. L'idée est bonne mais n'a pas de réelle influence sur le gameplay lors des combats : si l'ennemi se protège à gauche, je tape à droite... Ceux qui s'attendaient à quelque chose de très complexe au niveau des affrontements devraient revoir leur exigence à la baisse. AOC n'en reste pas moins un titre où les combats sont plaisants de par leur violence. Un coup citrique bien porté amputera votre adversaire d'un de ses membres pour votre plus grand plaisir. Il faut avouer que pour les combats, les barbares, ils ne font pas dans la dentelle.

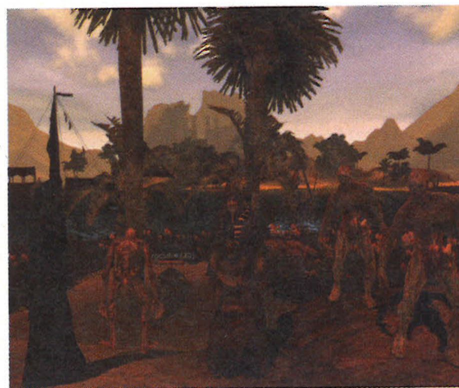


Photo de famille avec le nécro et ses pets.

LES PEUPLES D'HYBORIA

Age of Conan offre la possibilité d'incarner une des trois races suivantes : Aquilonian, Cimmerian et Stygian. Chacune d'entre elles permet d'accéder à certains types de classes. Sans entrer dans le détail historique de l'univers de AOC, sachez que Cimmerian est la race d'origine de Conan et que ces fiers barbares ne peuvent en aucun cas devenir des mages. Certains reconnaîtront le drapeau des Stygians : deux serpents qui se font face devant un soleil. Le fameux emblème des vilains méchants qui rasent le village de Conan dans le film Conan le Barbare sorti en 1982. Quant aux Aquilonians, ils sont considérés comme la nation la plus puissante et avancée de tout Hyboria.

des points d'expérience qui s'acquièrent via des quêtes et en tuant des montres. De nouveaux pouvoirs et des talents viennent agrémenter les combats (voir encadré Barbarian). Pour terminer cette brève présentation avant que vous vous jetiez sur les infos éparpillées sur ces trois pages, notez qu'il reste deux points primordiaux à découvrir : l'artisanat et le PvP. Comptez sur nous pour décortiquer ces aspects afin de vous en parler très prochainement. En attendant de disséquer AOC pour le test, on vous donne rendez-vous sur les terres d'Hyboria pour trancher quelques têtes.

Cyd



CONSEILLER D'ORIENTATION

Le choix de la classe est un moment fatidique lors de la création d'un personnage. On se creuse la tête pour savoir si on va servir de sac de frappe en première ligne ou si on restera à l'arrière, en soutien tout en sirotant son verre de coca. Et je ne parle même pas du temps que l'on perd à choisir entre une moustache couleur poivre sel ou une barbe rousse. Surtout que dans AOC, le choix des classes et de la personnalisation de l'avatar est large. Il existe douze jobs répartis dans quatre groupes distincts :

Soldier
Cette branche regroupe les classes de Guardian, Dark Templar et Conqueror. Ces trois classes sont évidemment douées pour le combat au corps à corps dans des styles différents. Le Guardian est le plus défensif des trois. Le Dark Templar utilise un peu de magie pour terrasser ses ennemis. Quant au Conqueror, c'est le bourrin qui peut utiliser une arme dans chaque main.

Priest
La catégorie des prêtes regroupe les classes dit de soutien. Celles qui sont capables de sauver la vie de leur partenaire grâce, entre autres, à des sorts de soin. Vous retrouvez donc ici le Priest of Mitra, le plus puissant des guérisseurs, mais également le plus faible en défense. Le Bear Shaman est un hybride à la défense moyenne qui est doué en combat et pour soigner ses compagnons. Tempest of Set, quant à lui, s'avère globalement proche du Priest of Mitra avec un avantage pour les soins de groupe.

Rogue
Ici se trouvent les classes des fourbes : l'Assassin, capable d'infliger le plus grand nombre de dégâts à ses adversaire mais possédant une faible armure. Le Ranger possède les capacités de combattre au corps à corps mais sa véritable force vient de ses talents à utiliser un arc, un véritable fléau pour les mages. Le Barbare excelle dans l'art de l'embuscade et de la discrétion. Oui, ça peut paraître bizarre, mais regardez le héros d'Assassin's Creed, il se faufile bien avec une épée à deux mains dans le dos.

Mage
Ceux qui désirent se balader en robe vont hésiter entre le Demonologist capable de se retirer de la vie pour augmenter la puissance de ses sorts, le Herald of Xolti maniant aussi bien l'épée que la magie, et le Necromancer qui sait s'entourer de créatures démoniaques pour se protéger. Ces classes magiques encaissent forcément moins que les autres mais leurs sorts s'avèrent très costauds. Actuellement, il s'agit des classes les plus puissantes du jeu. Mais tout ça risque de changer dans les patchs à venir.



Gérer un combat contre plusieurs adversaires n'est pas aussi brouillon qu'il y paraît.



Ici, la défense du personnage est homogène. Au centre, à gauche et à droite.

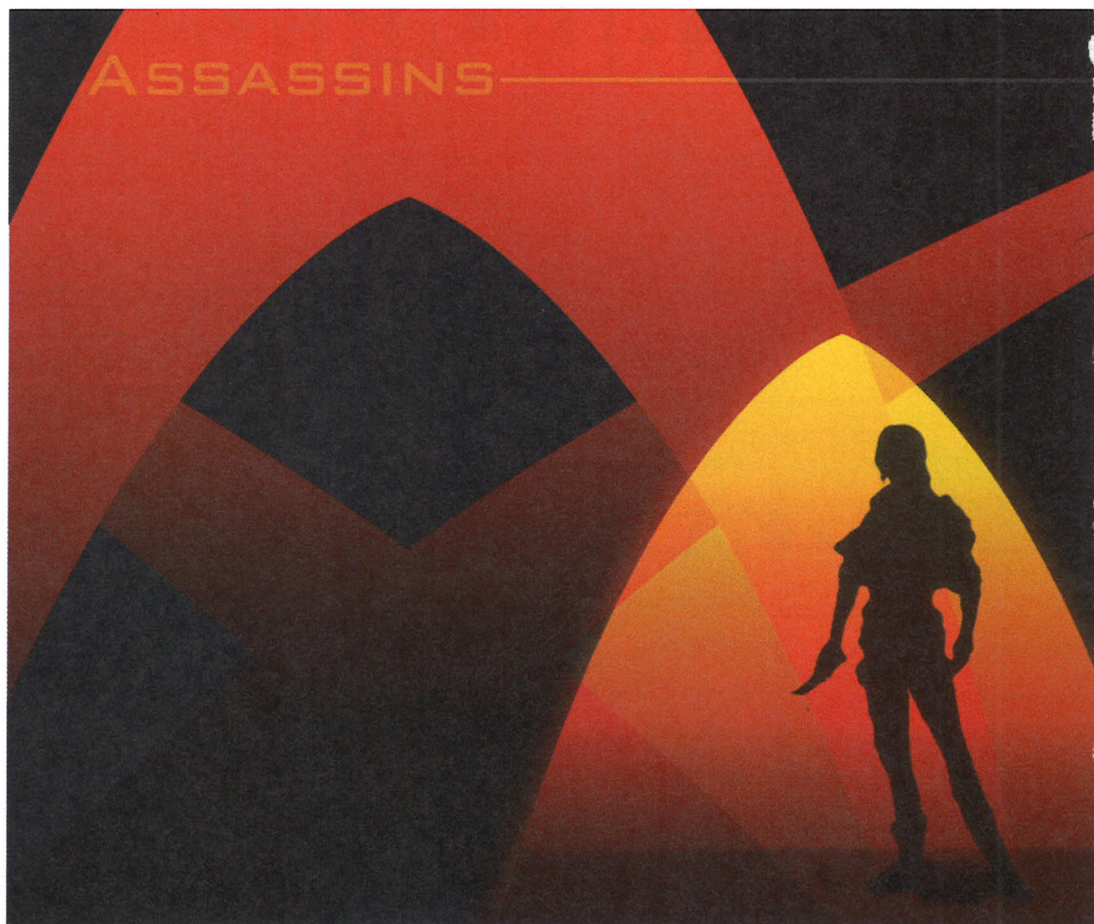




Le point d'exclamation est devenu un standard pour savoir où chercher des quêtes.

MODS

CE MOIS-CI, TROIS PROJETS EN COURS DE RÉALISATION ONT ATTIRÉ NOTRE ATTENTION : LE LÉGENDAIRE TACTICAL OPS QUI SE DIRIGE VERS UT3, BATTLESTAR GALACTICA THE AWAKENING, HISTOIRE D'ATTIRER LES FANS DE LA SÉRIE ET ASSASSINS MOD POUR L'ORIGINALITÉ.



TACTICAL OPS 3





Au fil du temps, Tactical Ops est devenu un des mods alternatifs à Counter-Strike, dans un style un poil plus dynamique. Aujourd'hui, ce mod se dote d'un nouveau moteur graphique en déboulant sur Unreal Tournament 3. C'est donc sans surprise que TO se nomme désormais Tactical Ops 3. Côté background, c'est sans surprise et ça n'a pas bougé depuis des années : TO met en scène l'interminable conflit entre terroristes et anti-terroristes. L'équipe qui s'occupe du projet prévoit de nouvelles armes et des maps qui tirent parti de la puissance de l'Unreal Engine 3. L'idée est de garder le feeling du Tactical Ops original tout en utilisant toutes les nouvelles fonctionnalités de UT 3. Ça ne nous en apprend pas beaucoup sur le contenu du mod qui devrait rester globalement dans la lignée des précédents épisodes, c'est-à-dire des affrontements musclés et très fun. Pour la date de sortie, il suffit de jeter un œil de temps en temps sur le site (www.tacticalops3.com) afin d'être à l'affût d'une annonce officielle.

BATTLESTAR GALACTICA THE AWAKENING

Simplement avec son nom, Battlestar Galactica the Awakening propose de quoi attirer l'attention des fans de la série. Ce mod pour Star Wars : Empire at War permet de se lancer dans un conflit regroupant l'univers de Galactica. Mais avant d'espérer partir en guerre contre les Cylons, l'équipe qui se charge de ce projet a encore besoin de monde. Si vous vous sentez l'âme d'un créatif (Sounds, Skinner, Modeller) vous pouvez toujours prendre le train en marche et poursuivre l'aventure pour mener ce mod à son terme. Vous aurez toutes les infos dans la section Recruitment du forum officiel (http://bsgcolonialwars.com/forum/). Autant dire que la sortie n'est pas prévue pour les jours qui viennent.

STAR WARS EMPIRE AT WAR

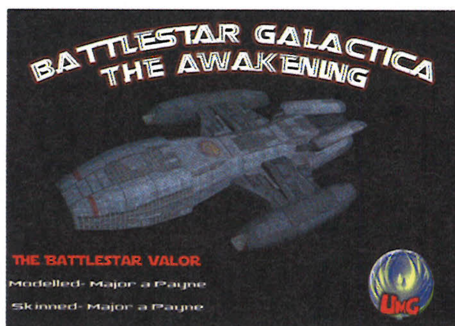
ASSASSINS MOD

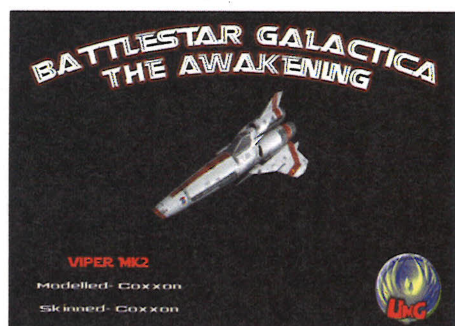


Assassins Mod pour Half-life 2 prévoit de mettre le joueur dans la peau d'un… assassin. Votre rôle est de chasser et d'éliminer tous les autres joueurs qui ont le même rôle que vous. Ici, une des principales difficultés est de repérer sa cible. Ce jeu de cache-cache évolue dans des environnements réalistes et s'annonce plutôt prometteur. Le personnage que vous incarnez a la même tronche, les mêmes animations et le même comportement que les PNJ (Personnages Non Joueurs) qui peuplent la ville. Pour suivre le projet sans vous cacher, c'est par ici que ça se passe (www.assassinsmod.com).

CYD







Mortal Online

DU HARDCORE, SINON RIEN



Mortal Online est un MMO avec vue à la première personne qui se déroule dans un univers médiéval fantastique. Pour vous donner un ordre d'idée du contenu, sachez que les serveurs sont uniquement PvP. Ce qui n'empêche pas le joueur de vaquer à ses occupations et de taillader quelques monstres avec ses potes. L'idée est évidemment de créer un personnage parmi une des races proposées dont on ne sait encore rien, sauf qu'elles auront des compétences et caractéristiques propres. Rien de bien neuf. Côté classe, un panel est offert parmi des guerriers, mages ou encore voleurs. Les développeurs souhaitent d'ailleurs voir les joueurs s'entre-aider. Pour cela, des restrictions seront mises en place sur les classes de personnages afin de pousser les joueurs à grouper pour compenser leurs diverses faiblesses. Autre particularité : votre personnage n'a pas de « niveau ». La puissance de votre avatar est gérée par le système de Skill et seul le danger empêche d'aller visiter une nouvelle zone. Par contre, tout ça n'est pas gratuit. Mortal Online sera accessible via un abonnement mensuel dont le tarif n'a pas été communiqué. Selon les développeurs, il sera fixé globalement au même niveau que les abonnements des MMO actuels. On peut donc parier sur un 13 euros par mois. Mais vous avez le temps de râler ou de vous réjouir car la sortie de Mortal Online (www.mortalonline.com) n'est pas prévue avant un moment. Cela nous laisse le temps d'y regarder de plus près et d'attendre patiemment le bêta-test.

CYD





Ikariam

ARCHITECTE VIRTUEL



Ikariam est un titre online jouable uniquement via votre navigateur Internet. Le but est de partir d'un terrain fertile pour bâtir un véritable empire. Pour ça, il faut collecter des matériaux de construction, du vin, du marbre, du verre de cristal et du soufre. Par la suite, vous pouvez commencer à étendre votre commerce via un port pour échanger des ressources avec d'autres joueurs. Les dictateurs dans l'âme peuvent construire une caserne pour développer une force militaire. Pour ceux qui préfèrent la diplomatie, il y a aussi de quoi faire. Les aspects d'évolution s'avèrent relativement vastes, mais, histoire de ne pas perdre le nord, des conseillers PNJ (Personnages Non Joueurs) sont là pour superviser votre chantier. Vu le rythme lent de Ikariam, autant dire qu'il ne faut pas être pressé pour voir sa ville grandir. Cela prend des heures, des jours, voire des semaines pour arriver à ses fins avec des périodes où vous n'aurez pas grand-chose à gérer. Quoi qu'il en soit, si la gestion vous tente, laissez-vous guider via le site officiel (http://ikariam.fr). Créer un compte, puis accéder au jeu est gratuit et ne prend qu'une dizaine de secondes. Ikariam, c'est un peu le jeu idéal pour accompagner vos réunions qui durent des plombes. Promis, on ne dira rien et, en plus, vos patrons penseront que vous prenez des notes en pianotant sur votre portable. Parfait !

CYD





Sins of a Solar Empire

QUELQUES BASES POUR SURVIVRE (OU PRESQUE) EN MULTI

LE MOIS DERNIER, NOUS VOUS AVONS PARLÉ DE SINS OF A SOLAR EMPIRE AVEC MOULT ÉLOGES. FAUTE DE TEMPS ET DE PLACE, J'AVAIS PASSÉ SOUS SILENCE LE MODE MULTIJOUEUR. PROFITANT DE L'ABSENCE DE CYD PENDANT SA PAUSE-DÉJEUNER, JE VAIS GLISSER CETTE PAGE DANS SA RUBRIQUE, EN ESPÉRANT QU'IL NE SE DOUTE DE RIEN.





Parmi les nombreux clans de Sins, les Space Ponies sont les préférés de Yavin. Allez savoir pourquoi...

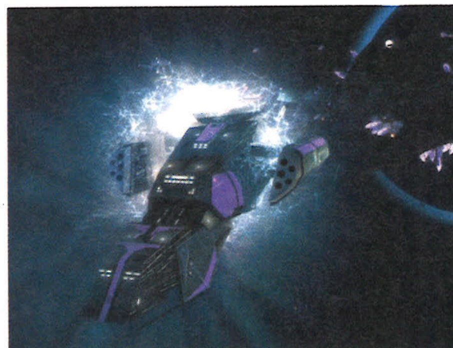
Première chose à savoir : il faut adapter sa tactique à la taille de la map (small, normal ou large). Plus la carte est petite, plus il faut développer des unités mobiles, le rush étant beaucoup plus facile sur une carte de faible proportion. Si vous n'êtes pas encore aussi bon à Sins que Sundin à World in Conflict, je vous déconseille par ailleurs de jouer les Advent, sans doute la race la plus difficile à maîtriser du jeu. En passant, pensez à vous munir de Xfire (http://fr.xfire.com) si vous êtes un sans-amis.

CHACUN SON STYLE

Ça y est, vous voilà équipé ? Vous allez donc pouvoir tester et comparer deux grands styles de défense : statique et mobile. À vous de voir laquelle remporte votre préférence. La première fait appel aux « turetts », aux « repair structures » et « flak frigates ». La seconde s'oriente vers les « lights frigates » et autres « LRM ». L'idéal est bien sûr de se concentrer sur ses points de jonction. Vous pouvez aussi ajouter des « Phase Jump Inhibitors », ça vous permettra de ralentir une éventuelle offensive ennemie et de vous assurer qu'ils ne s'enfuiront pas.

TECHNOLOGIE OU RECHERCHE ?

Une bonne défense, c'est important, mais sans stratégie à moyen terme, vous n'arriverez pas à grand-chose. Ici, deux stratégies prévalent (quand on est joueur débutant) : pousser la technologie de ses « heavy cruisers » ou se garantir une bonne santé économique en capitalisant sur la recherche civile. J'avoue avoir une petite préférence pour le premier :



Les LRM sont parmi les unités les plus dévastatrices, en raison de leur très longue portée de tir notamment. Et particulièrement les versions TEC.

non seulement les « heavy cruisers » sont utiles en toutes circonstances, mais il est possible de les améliorer très rapidement. Seul inconvénient : ils sont les plus lents à produire.
Mettre l'accent sur la recherche civile peut aussi s'avérer payant mais il ne faut surtout pas négliger la construction de vaisseaux, sans quoi vous vous ferez balayer avant même d'en récolter les fruits.

UN DERNIER CONSEIL POUR LA ROUTE

Allez, on va même vous en donner plusieurs des conseils. Premièrement, ne négligez pas le Black Market. Deuxièmement, débrouillez-vous pour avoir la main sur les pirates en réservant vos votes pour les dernières minutes d'enchère. Si vous réussissez à lancer les pirates sur un joueur suffisamment proche, entreprenez une offensive conjointe. Histoire d'être encore plus fourbe, attendez que votre adversaire dénude l'un de ses flancs et... chargez ! Si à l'inverse, vous vous retrouvez souvent visés par les pirates, consolidez le système solaire le plus proche de leur base avec quelques « turrets » en support. Vous pouvez même tenter de coloniser la base pirate, mais pour être honnête, pareille entreprise risque d'épuiser vos ressources.

TUTTLE





Mythos
MMOHack & Slash

HIER MATIN, J'AI EMPRUNTÉ LE COUTEAU À BEURRE DE L'AUBERGE POUR TUER LE CHEF DES DRAGONS ROUGES. DANS SON ANTRE, J'AI RÉCUPÉRÉ UNE ARMURE QUI ME REND INVINCIBLE PENDANT UNE HEURE... REVENEZ LES GARS, JE VOUS JURE, CE N'EST PAS DU MYTHO.



Une fois le pont-levis franchi, c'est l'aventure qui vous tend les bras : des monstres à tuer et des objets à ramasser. Une recette qui fonctionne toujours.

Les joueurs ayant arpenté les couloirs du métro londonien de Hellgate ont dû apercevoir quelques affiches de Mythos. Si vous vous demandez de quoi il s'agit, sachez que Mythos est un autre titre en cours de développement chez Flagship Studios. Sur la page officielle (www.mythos.com), Mythos est annoncé comme étant un MMORPG. Cependant, après quelques minutes en jeu, le genre Diablo-like semble plus approprié. Uniquement jouable en ligne, Mythos plonge le joueur dans un univers médiéval fantastique qui propose un peu d'aventure, beaucoup de combats et des tonnes d'objets. Ceux qui sont allergiques au genre peuvent passer leur chemin, les autres devraient y trouver de quoi s'amuser. La prise en main est facile, les affrontements nombreux et l'impact des coups précis. En quelques clics, les sorts sont lancés, les monstres tués et les loots ramassés. Une multitude de quêtes est disponible dans la capitale, histoire de proposer une base scénaristique à cette éradication de créatures qui est le cœur du gameplay. Côté décors, ça reste assez varié entre les environnements extérieurs et intérieurs. Le style graphique très dessin animé apporte une touche sympathique qui permet de passer outre un moteur qui n'est pas de dernier cri. Mais l'ambiance est là, le plaisir de voir son personnage monter en puissance arrive à maintenir le joueur avide de pouvoir à l'écran. Évidemment, ce n'est pas le jeu de l'année, mais il s'avère plutôt divertissant. De plus, grâce aux modes Elite (jeu plus difficile), Hardcore (mort définitive du personnage) et Shadowlands Only (pour les fous de PvP), vous aurez de quoi vous occuper. Actuellement, Mythos est en phase de bêta. Sa sortie est prévue dans quelques semaines et son accès sera entièrement gratuit.

CYD



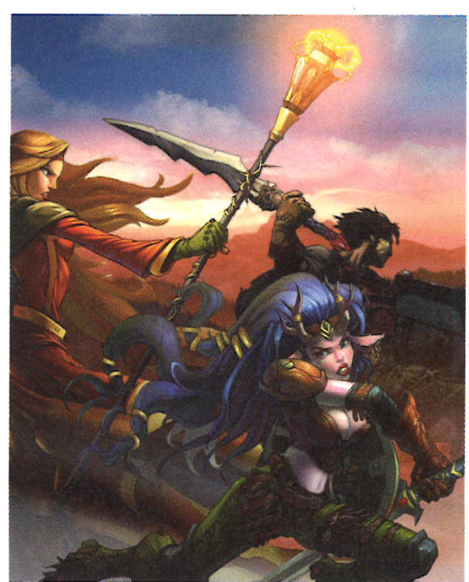
Cramer des zombies, un passe-temps dont on ne se lasse pas.



RACES, CLASSES ET COMPAGNIE

Côté race, Mythos en propose quatre : les petits Gremlin, sorte de gnomes adeptes du cigare, les Satyr physiquement proches des elfes et les Human qui ressemblent à... des humains. Quant aux Cyclop, ce sont les lourdauds locaux : un œil unique pour être sûr que l'autre ne regarde pas autre chose qu'une cible potentielle et deux gros bras pour taper fort. Au niveau des classes, on retrouve les classiques du genre avec une évolution de talents à la Diablo II : Gadgeteer (archer), Bloodletter (guerrier) et Pyromancer (mage). Notez que chaque race dispose de talents propres. De quoi influencer votre choix de classe.



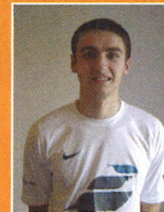


Command & Conquer 3 : La Fureur de Kane

Tactiques multijoueurs, Episode 3

LA VIE EST CRUELLE. UN AN QUE VOUS PEAUFINEZ VOTRE STRATÉGIE PRÉFÉRÉE ET VOILÀ QUE LA FUREUR DE KANE REMET EN QUESTION VOTRE SUPRÉMATIE. PARCE QU'ON VOUS AIME BIEN, ON A DÉCIDÉ DE (RE)FAIRE LE POINT, ET AVEC L'AIDE D'UN DES MEILLEURS JOUEURS FRANÇAIS, DE VOUS PRODIGUER LES CONSEILS TACTIQUES INDISPENSABLES POUR RESTER AU TOP !

TITRE



Prénom : Benjamin
Pseudo : knolz
Ville : Valence
Âge : 20
Clan : Epsilon
Palmarès : 3e WCG France 2007/Finaliste Ladder EA (Top 16)





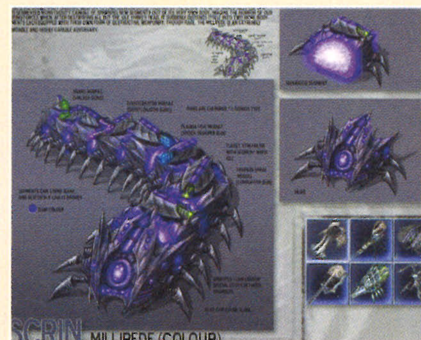
Le gros vorace

Nouvelle unité tendance, le Méchapède est un véhicule alien multi-segments capable de générer lui-même de nouvelles extensions structurelles possédant toutes un système d'armement spécifique. Et croyez-moi, la bête est aussi puissante que sa description officielle est pompeuse. Composé d'une seule tête au départ, le Méchapède peut « grossir » de sept « morceaux » supplémentaires, vendus 100 dollars la pièce, chacun bonifié – au choix – contre l'infanterie, les véhicules, les unités aériennes ou les structures.

L'ŒIL DE L'EXPERT

« Un Méchapède bien géré est une unité vraiment difficile à contrer de par sa polyvalence et sa rapidité. Foncez vers les niveaux technologiques les plus avancés pour produire des unités puissantes, comme les Mammouths, les Tripodes et les Avatars, et couplez-les à de l'infanterie antichar. Autre conseil pour maximiser vos chances contre ce monstre, appuyez sur CTRL et visez la tête, c'est son point faible ! »











Ne m'Epique pas !

Les nouveautés tape-à-l'œil de cette extension, ce sont elles, les unités épiques. Au nombre de trois - le VMBI pour le GDI, le Rédempteur pour le Nod et l'Hexapode éradicateur pour les Scrins - elles se distinguent par leur incroyable puissance de feu et leur résistance à toutes épreuves. Est-il possible de les contrer ? Heureusement, oui. Dans un premier temps, privilégiez les forces aériennes, les unités épiques n'ayant pas de protection anti-air de base. Ensuite, diversifiez votre armée et utilisez absolument des unités équipées des technologies paralysantes IEM (Grenadiers du GDI, Buggys du Nod, Tripodes des Scrins, etc.).





⊙L'ŒIL DE L'EXPERT

« Les unités épiques sont vraiment résistantes et encaissent très bien les dégâts. Si la partie est serrée ou si votre adversaire reste terré dans sa base, elles sont une solution pour débloquer la partie. Attention quand même, ne les considérez pas comme des messies, seules, elles n'iront pas bien loin. Personnellement, je ne les utilise qu'en cas de nécessité absolue, quand la base ennemie est vraiment trop bien protégée. »

Touche-moi pas...

Au rang des meilleures nouvelles technologies de la Fureur de Kane, le Grillage laser du Nod et le Champ de répulsion sonique du GDI tiennent le haut du pavé. Ces deux trouvailles, peu coûteuses, protègent vos bâtiments par une jolie clôture et annihilent ainsi toute tentative de cambriolage ennemi.

⊙L'ŒIL DE L'EXPERT

« Je trouve l'idée excellente. Précédemment, il était vraiment trop facile de capturer un bâtiment ennemi. Le rush ingénieur avait d'ailleurs une place de choix dans le panel tactique du GDI. Maintenant, le fait de savoir que l'adversaire peut facilement empêcher une capture a découragé toute tentative (ou presque) de débarquements Ingénieurs dans les premières minutes. Au-delà de ça, les deux technologies doublent la vie du bâtiment visé, ce qui est très utile quand on tente de détruire votre Chantier de construction ou votre Centre technologique. »

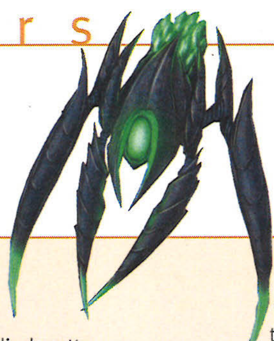




Autre changement notable : les spots de tiberium bleu, ceux que l'on récolte à une vitesse faramineuse, ne sont plus aussi développés en début de partie. Attendez donc quelques minutes avant de vous en occuper, le temps que le minéral prolifère un petit peu.

Un nouveau départ

Souvenez-vous de la Grue dans Les Guerres du Tiberium, ce bâtiment indispensable du début de partie, celui qui mettait votre économie sur orbite. Force est de constater que sa place n'est plus si prépondérante aujourd'hui, si bien qu'elle a même fini par disparaître des premières minutes. Pour knolz, la raison est toute simple : « Dans Les Guerres du Tiberium, les premières secondes étaient entièrement consacrées à la mise en place d'une économie forte. Aujourd'hui, la donne a sensiblement changé car les attaques des débuts de partie sont d'une violence et d'une rapidité rares. Trop pour permettre de se payer une Grue ».
Parallèlement, et c'est lié, on note un regain d'intérêt pour les « Réserves de tiberium », ces structures neutres disséminées sur la carte et gonflant votre capital ressources à intervalles réguliers (25 dollars par seconde). Les débuts de parties sont dorénavant entièrement voués à la sécurisation de ces pylônes :
« Avant tout, construisez une Centrale électrique puis une caserne. Produisez un ou deux Ingénieurs pour aller chaparder les pylônes près de votre base ou aux alentours et quelques Mitrailleurs pour les escorter le long de leur périple. Quand vous jouez contre un Scrin, créez deux ou trois escouades supplémentaires pour prévenir les agressions de Buzzers. »



Assassin's Scrins

Kane a beau être furieux, ce sont les Scrins qui sortent grandis de cette première extension, grâce à une tripotée de nouveautés toutes aussi surpuissantes. Notre expert a sélectionné pour vous les plus marquantes, celles dont il faut abuser le plus rapidement possible :



FUREUR SUPRÊME (FORCES DE SOUTIEN – SCRINS)
Bien lancé, cet astéroïde dévastateur peut véritablement renverser le cours d'une partie. Prenez garde à bien anticiper le mouvement de l'armée adverse pour ne pas vous rater et perdre 5000 dollars bêtement.



TRIPODE VENGEUR (UNITÉS – VENGEANCE-17)
Un nouveau Tripode, mais en mieux ! Grâce à la réserve de tiberium qu'il a dans le bide, sa puissance est bien supérieure à celle de son aîné. C'est une des unités capables de faire la différence dans un affrontement à couteaux tirés. Pensez à le recharger régulièrement.



UNITÉ DE CHOC (FORCES DE SOUTIEN – VENGEANCE-17)
Il n'y a pas de meilleur moyen pour faire diversion et gagner quelques secondes. Utilisez ces forces de soutien au cœur des structures ennemies et visez les Collecteurs en priorité. Elles peuvent également servir à casser les carcasses de Tripodes et d'Avatars morts au combat, pour empêcher les petits malins de les réanimer.



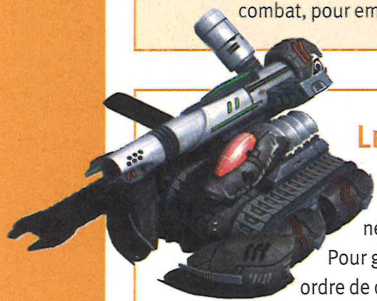
TEMPÊTE BLEUE (OPTIMISATIONS – VENGEANCE-17)
Cette optimisation, nécessitant l'Assembleur technologique, fera de vos Blindés Découpeurs de vrais tueurs en série de fantassins ennemis. Tout simplement indispensable !



CHAMPS DE FORCE ATTÉNUÉS (OPTIMISATIONS – SCRINS)
Ils équipent vos Chercheurs d'un bouclier absorbant, leur permettant de tenir plus longtemps dans les coins chauds.



La Fureur Suprême en action, terrible !



Les Scrins contre-attaquent !

Vous l'avez compris, la nouvelle tendance est à la nervosité, et il y a très peu de place pour la réflexion. Pour gagner, il faut donc avoir un plan préétabli : « un ordre de construction optimisé » et un « plan tactique carré et cohérent ». Pour vous simplifier la tâche, notre consultant révèle la tactique du moment, une attaque simple et efficace, avec les Scrins.

OBJECTIFS
Briser le développement économique adverse en détruisant ses récolteurs. Ne jamais relâcher la pression. Affaiblir. Affaiblir encore.

PHASE 1 : CONSTRUCTIONS
Départ classique avec un Réacteur et un Portail. Invoquez deux à trois Assimilateurs et prenez les pylônes de tiberium - s'il y en a. Construisez un premier Extracteur et une Sphère de téléportation, dans laquelle vous produirez deux Collecteurs. Construisez un second Extracteur. Produisez des Chercheurs dans la première Sphère de téléportation (voir phase 2). Construisez-en une seconde et doublez la production de Chercheurs. Enchaînez ensuite sur un Réacteur et un Centre névralgique.

PHASE 2 : ATTAQUE
Envoyez votre tout premier Chercheur guetter ce que prépare votre adversaire. Commencez à taper sur ses Collecteurs. S'il possède déjà quelques unités, essayez de faire diversion ou attendez d'avoir quatre à six Chercheurs pour lui rentrer à nouveau dedans. Harassez-le sans répit avec des vagues de quatre à six Chercheurs, en visant les récolteurs en priorité. Si vous faites bien le boulot, sa production économique (et donc militaire) sera à un moment ou un autre fortement ralentie.

PHASE 3 : COUP DE GRÂCE
Il faut maintenant se servir de cet avantage à bon escient. Dans la plupart des cas, si tout se passe bien, la phase 3 sera dans la stricte continuité de la précédente, vous continuerez à produire des Chercheurs, jusqu'à ce que mort adverse s'en suive. Si votre adversaire est coriace, comme Cyd, et qu'il réussit malgré tout à monter une armée (les lance-missiles du GDI sont excellents face à ce type de rush), couplez vos Chercheurs avec des Blindés Armés, sans jamais relâcher la pression.

CONSEILS EN VRAC
- Fixez le point de ralliement de vos Sphères de téléportation près de la base ennemie.
- Faites l'amélioration Bouclier des Chercheurs dans le Centre névralgique dès que possible.
- Aidez-vous des Forces de soutien si vous en avez les moyens comme les Drones de reconstruction ou le Foudroiement.
- Attaquez de divers endroits pour mettre la pression, et n'hésitez pas à scinder votre armée (même réduite) en deux pour brouiller les cartes.
- Ne perdez pas d'unités bêtement. Votre économie fragile, vos unités sont toutes très précieuses. Ramenez vos Chercheurs près de vos Sphères de téléportation pour réparation si besoin est.

On vous avait déjà raconté le tips de la tour de Foudroiement l'an dernier. Bien qu'elle soit plutôt faiblarde, elle participe pleinement à mettre le plus de pression possible sur l'adversaire.



Poubelle !

Si certaines unités et optimisations peuvent retourner l'issue d'un combat vital, d'autres s'avèrent – pour le moment – totalement obsolètes. Petite liste, non exhaustive, des choses à ne pas faire.





Ingénieur de combat (unités – Griffes d'Acier)

Cet ingénieur est équipé d'un flingue censé lui permettre d'éradiquer les Ingénieurs adverses... lorsqu'il en croise... c'est-à-dire pratiquement jamais.



Grenades hallucinogènes (capacité – Main Noire)

Cette nouvelle capacité, affectant le Confesseur Cabal, est quelque peu inutile lorsqu'on connaît la lenteur avec laquelle il lance une grenade...



Collecteur blindé (unités – Vengeance-17)

Un blindage qui ne retarde la mort de son hôte que d'un ou deux tirs de tanks n'est pas un très bon blindage. Pas de quoi le rendre indispensable en tout cas...

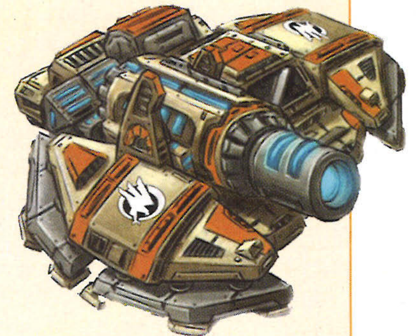


Rédemption (forces de soutien – Nod)

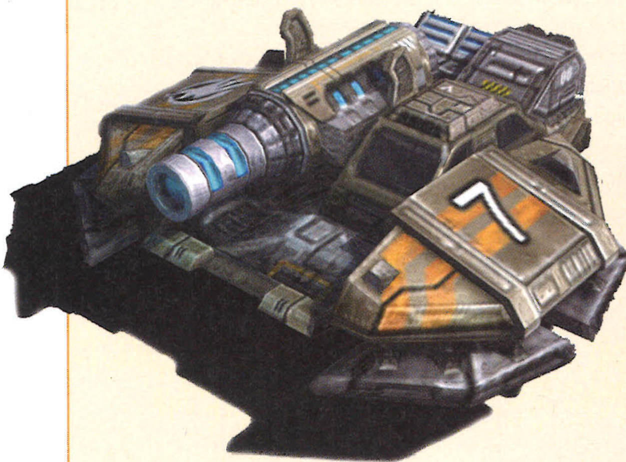
Excellente sur le papier, la Rédemption montre rapidement ses limites tant l'infanterie du Nod est moyenne. Elle vous fera peut-être remporter une petite bataille en ressuscitant vos unités d'infanterie mais ne vous fera vraisemblablement pas gagner la guerre !



Le Char scorpion du Nod n'est plus vraiment ce qu'il était. En produire trente n'est absolument plus une garantie de victoire...









TOI AUSSI DEVIENS UN HACKER !

ANARCHY IN THE V.G. !

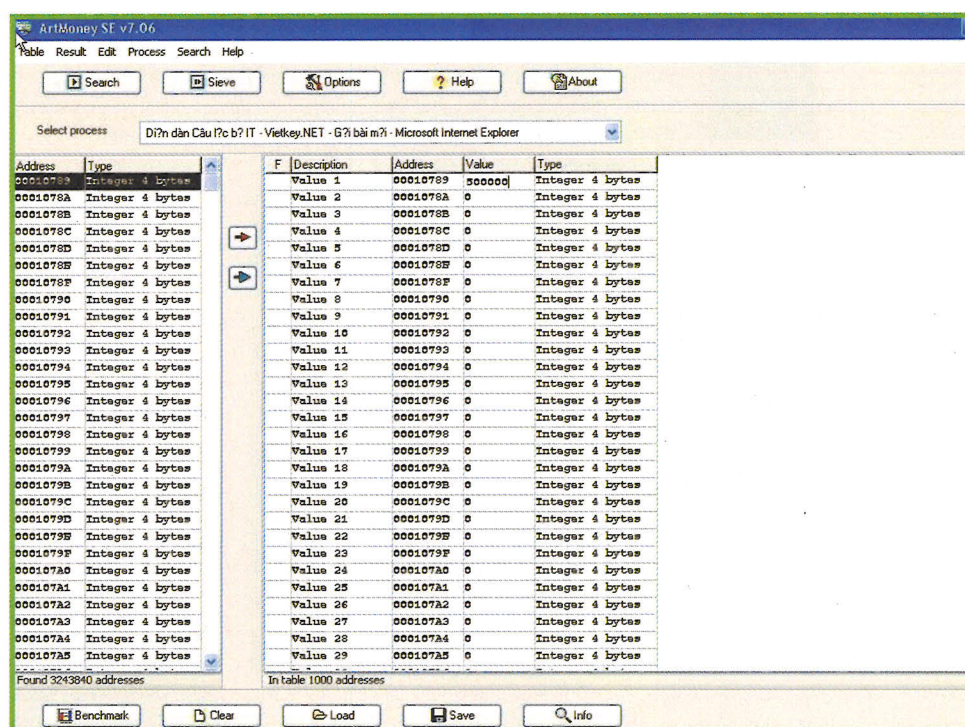
PAR B-VHY

Attention, la lecture de ce dossier risque de vous attirer des regards bizarres de la part des gens qui vous verront le lire dans votre cafétéria/bus/avion/toilettes (rayez au moins trois mentions). D'ailleurs, c'est tellement subversif que je vais me cacher derrière un pseudo...

Tricher dans un jeu, en voilà une drôle d'idée. C'est pourtant ce que l'on vous propose d'apprendre à faire aujourd'hui : tricher contre l'ordinateur. On n'a pas forcément envie de se justifier, mais le fait est qu'il y a un tas de bonnes raisons de vouloir tricher. Un mauvais fond, ou plus simplement admettre que parfois, on est une quiche et que l'on n'arrive pas à finir normalement un jeu. Ça nous arrive tous, je vous assure.

POURTANT QUELQU'UN M'A DIT...

Était-ce votre chère Maman ou Jean-Pierre Pernault ? L'un des deux disait que les hackers étaient de méchants garçons, pour ne pas dire des terroristes informatiques. Et pourtant ! Étymologiquement, un hacker est quelqu'un qui va utiliser quelque chose pour un usage pour lequel il n'avait pas été prévu à la base. Quand MacGyver utilise un chewing-gum et deux élastiques pour désamorcer une bombe nucléaire, c'est un hacker. Tout comme celui qui utilise des baguettes chinoises (ramenées de Shanghai) pour étaler son Nutella : Hacker ! Brancher un pad Playstation 2 sur son PC ? Hacker ! S'infiltrer sur les serveurs de la CIA ? Méchant hacker !



ArtMoney est un outil identique à Cheat Engine sur le principe. Un peu trop simple à notre goût cependant.

SI MAMAN, SI...

Vous l'aurez compris, des connaissances en « hack » ne sont pas forcément plus dangereuses en soit qu'un diplôme de chimie ou un brevet de pilotage d'avion, tout dépend des raisons pour lesquelles on les utilise. Et là, c'est à vous de trouver votre propre compas moral, à l'image du grand Jack Bauer. Rassurez-vous cependant, les méthodes que nous allons voir ici n'ont pas de quoi vous faire enfermer à Guantanamo. Enfin, si jamais ça vous arrivait, n'oubliez pas de nous ramener des cigares de Cuba, ça nous fera toujours plaisir.

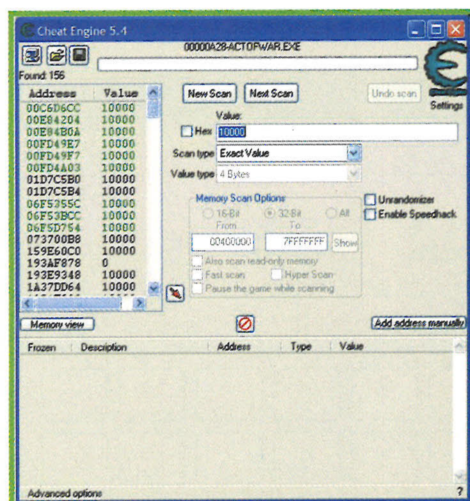
ET LA EULA ?

Celles que l'on appelle également CLUF en bon français, ces longs pavés qui vous mettent dans un drôle d'état. Pour peu que vous les lisiez, ce qui n'est pas forcément évident puisqu'elles utilisent un langage illisible. Et bien souvent, la majeure partie des clauses invoquées n'ont pas de valeur juridique selon le pays dans lequel vous lirez ces lignes. Ce qui va nous intéresser ici, c'est de tricher dans des jeux solo, et rien de plus. Une pratique généralement tolérée par les développeurs de jeux. Mais on ne va pas leur demander leur avis, on est des rebelles.

Le principe de base derrière nos hacks sera assez simple, on va chercher à trouver la valeur qui nous intéresse (par exemple l'argent disponible dans un jeu) quelque part, et la changer (pour avoir plein d'argent à dépenser). Tout ceci est assez simple sur le principe. Quelque part dans ces pages, vous trouverez une liste d'outils qui vont nous servir dans ce tutoriel. Le plus important, vous l'avez déjà dans votre machine :

LA QUESTION QUI TUE

Et les jeux multi ? C'est mal d'y penser. Mais pour tordre le cou définitivement à l'idée, sachez que quand il y a un serveur, c'est lui qui gère tous les états des clients (vos exécutables). En clair, vous ne pourrez pas tricher. Enfin pas simplement, et vous avez toutes les chances de vous faire prendre. Sans oublier que c'est totalement immoral.



Quand vous rechercherez 10000 pour la première fois dans Act Of War, la liste à droite va être énorme. Pas de panique cependant.



Après avoir dépensé 3000 crédits, la seconde recherche sur 7000 nous rapporte une seule valeur, c'est gagné.

On édite la valeur dans Cheat Engine et les petabrouzoufs sont à nous.

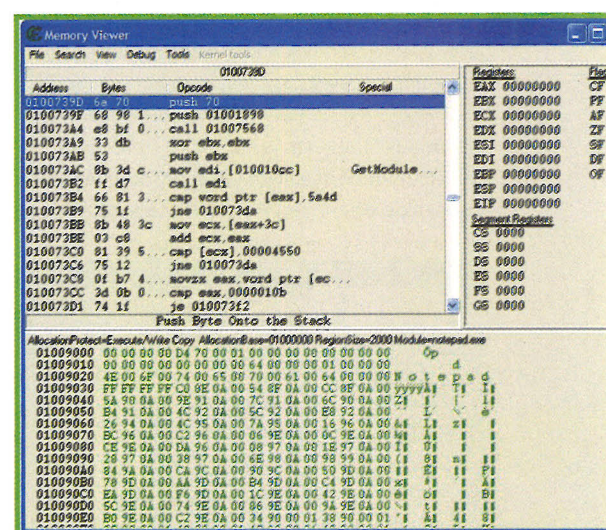
c'est la calculatrice Windows. Derrière sa banalité se cache un vrai outil de hacker, le secret étant d'aller dans le menu Affichage, puis choisir « Scientifique ». Ce qui va nous intéresser ici, c'est la capacité d'effectuer des conversions décimales (base 10) vers hexadécimal (base 16). Il suffit de taper la valeur qui nous intéresse (par exemple 1337) puis de cliquer sur « Hex » à gauche. Ici, on pourra lire 539. Vous devriez vous demander pourquoi l'on doit s'intéresser à des valeurs hexadécimales ? Bonne question !

DES PETITS INDIENS

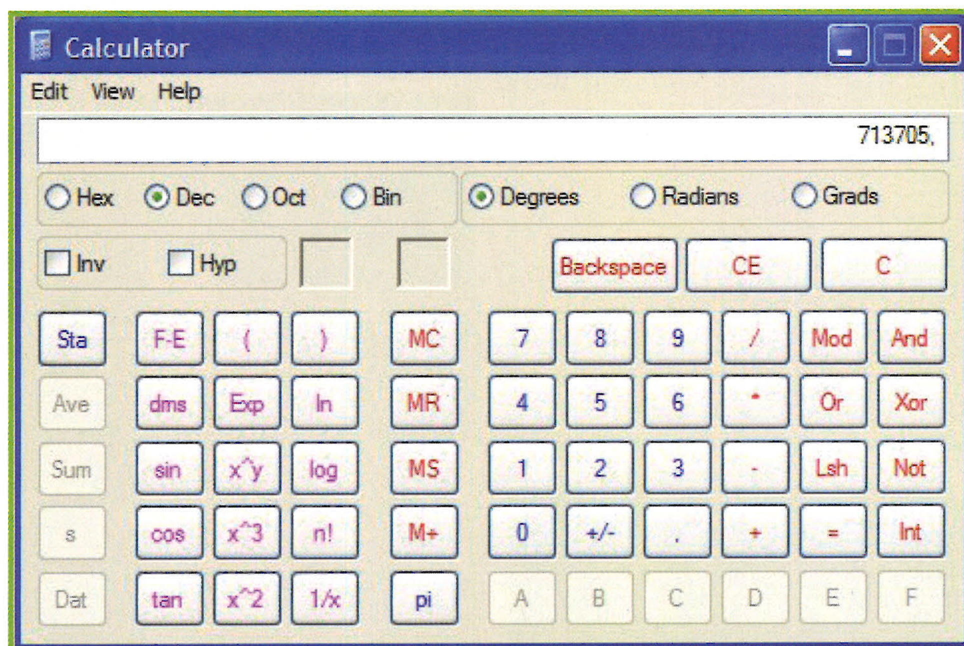
Nos ordinateurs ne comptent pas dans une base 10 comme nous, l'unité de base est l'octet, qui est lui-même un ensemble de 8 bits. L'avantage de la notation hexadécimale étant que l'on peut représenter un octet entier sous la forme de deux « chiffres » (de 00 à FF). C'est pratique, et c'est comme ça que l'on s'y retrouvera le plus facilement. Mais forcément, il y a des astuces. Un octet permet de stocker au maximum 256 valeurs. Ce qui fait que pour stocker des nombres plus grands, on va utiliser 2 ou 4 octets. Pour notre exemple précédent, 539 s'écrit en fait 05 (premier octet) puis 39 (le second). Et c'est là que vous pouvez hurler après Intel qui a choisi de ne pas faire les choses simplement pour nos cerveaux : les octets sont stockés à l'envers ! C'est ce que l'on appelle le mode « little endian » : les octets doivent se lire de droite à gauche. Notre valeur décimale 1337 va donc s'écrire pour notre ordinateur 39 05. C'est un peu pénible, mais c'est comme d'avoir un végétarien à table, au bout d'un moment, on s'y fait.

LES SAUVEGARDES !

Le premier réflexe d'un jeune padawan option hacker est souvent de vouloir éditer les fichiers de sauvegarde de ses jeux. À l'aide d'un éditeur hexadécimal (pour visualiser le fichier sous la notation hexadécimale, vous suivez la logique), on ouvre le fichier de sauvegarde et l'on cherche par exemple le nombre de vies, pour le remplacer. On va vous arrêter là, parce qu'en 2008, cela ne marche plus. Un bon indice est de comparer plusieurs de vos fichiers de sauvegardes. S'ils n'ont pas la même taille, cela veut dire que certaines parties du fichier sont compressées. Et donc non décodables simplement. Si vos fichiers de sauvegardes sont identiques, vous vous apercevrez qu'au final vous ne



Il n'y a pas forcément que des données en mémoire, il s'y trouve aussi le code assembleur de nos programmes. La modification de ce genre de choses est fortement déconseillée...



Si vous tournez ce magazine à 180°, vous découvrirez un hack niveau CE2.

trouverez rien. Parce qu'à défaut d'être compressés, ils sont cryptés. Mieux parfois, vous trouverez les données, sauterez au plafond, et verrez que votre sauvegarde ne se charge plus. Il y a des tas de techniques employées pour vérifier l'intégrité des fichiers de sauvegarde sur PC, techniques qui demandent des connaissances plus avancées. Notez cependant que l'édition de sauvegarde marche parfaitement sur les consoles de jeux. Ironique et vexant.

NOTEPAD 101

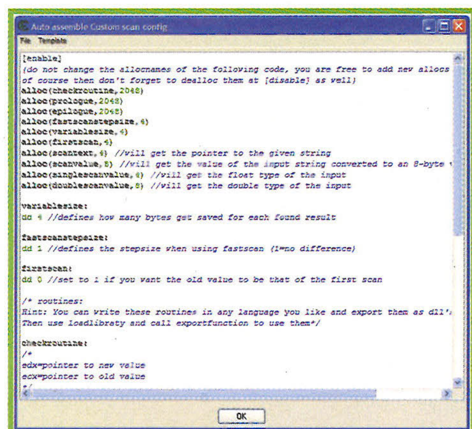
Puisque c'est ça, on va passer à l'étape supérieure : l'édition de la mémoire utilisée par les jeux. En temps réel. Pour comprendre le principe, lancez votre Notepad favori et tapez quelques mots. Lancez l'outil HxD et dans le menu Extras, choisissez Open RAM puis Notepad. On visualise ici des segments mémoires qui servent à stocker les données. Parmi les données, il y a les mots que vous avez tapés. Lancez une recherche sur l'un d'entre eux en n'oubliant pas de cocher « Unicode » (un format de stockage de caractères sur deux octets). Remplacez, comme dans notre exemple illustré, quelques lettres (à droite) puis « sauvez » (en réalité, HxD va propager vos changements en mémoire). Il faudra bouger un peu Notepad pour forcer un rafraîchissement, mais la magie a opéré : vous avez édité le texte à distance. C'est ce principe, finalement très simple, que nous allons exploiter pour devenir virtuellement riches.

UN JEU, UN VRAI

Les RTS sont sûrement les jeux dans lesquels j'ai le plus envie de tricher. Pour notre exemple, nous allons prendre l'excellentissime Act of War développé par les Français d'Eugen Studios (à quand un nouveau projet, les gars ?). Lancez une partie (en mode fenêtré, plus pratique) et tentez de rechercher la valeur de vos dollars dans HxD. Vous allez rapidement vous apercevoir qu'à moins d'un énorme coup de bol, on tombera sur plusieurs occurrences en mémoire de la valeur que l'on cherche (10 000 en hexa sur 4 octets). On va donc utiliser un autre programme, amoureusement baptisé Cheat Engine. C'est un outil qui a le bon goût de faire tout ce qui est difficile pour nous, ce n'est pas très élite comme concept mais pour apprendre c'est parfait.

De la même manière qu'avec HxD, on choisit notre ActOfWar.exe que l'on ouvre. Ici, pas de vue mémoire compliquée, juste des options de recherche. Entrez 10000 puis first scan. Cheat Engine va alors trouver plusieurs valeurs. Damned !

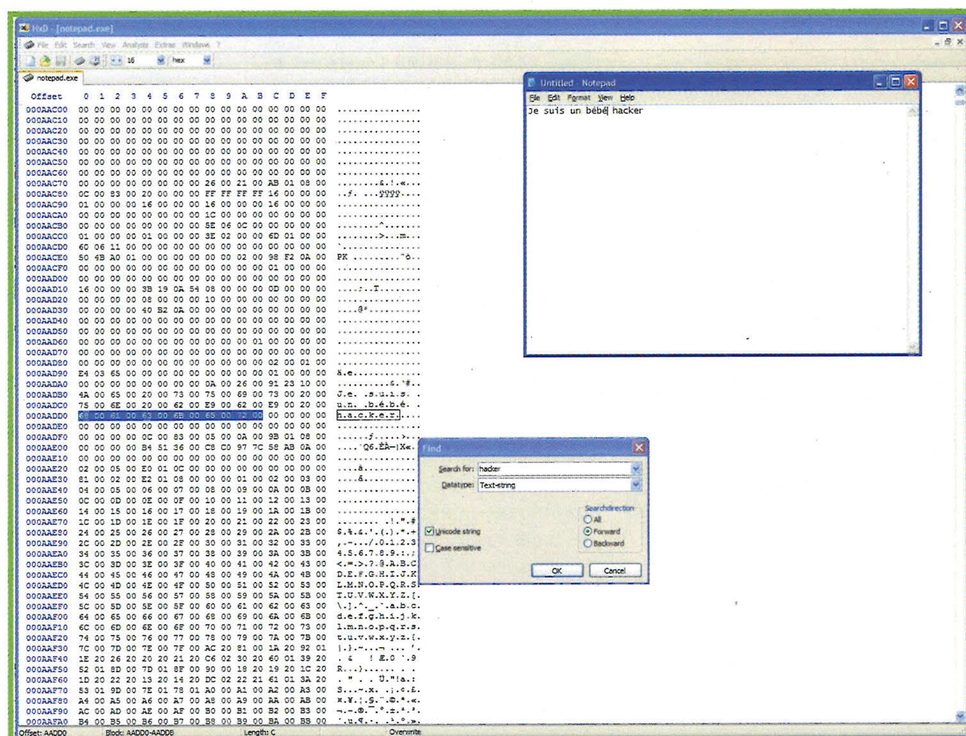
C'est un problème de statistique : sur plusieurs centaines de megaoctets de mémoire, la probabilité que quatre octets soient uniques est affreusement faible. La bonne nouvelle, c'est que l'on sait comment faire changer cette valeur dans le jeu. Il suffit de s'imaginer être une femme. Quelques secondes après, comme par magie, vous aurez dépensé de l'argent. C'est là que Cheat Engine va se distinguer de HxD, vous pourrez voir dans la colonne de gauche que les valeurs sont mises à jour en temps réel. Plutôt que de chercher dans la liste à la main la nouvelle valeur de votre compte virtuel dans Act of War, tapez le montant et choisissez Next scan. Si plus d'une option est présentée, recommencez l'opération. Au bout d'un moment, tel une highlander, il n'en restera qu'une. Respirez un grand coup et double-cliquez sur la valeur unique à gauche. Elle apparaît dans la liste en dessous. D'un clic droit nonchalant, choisissez « change record » puis « value ». Tapez la nouvelle valeur. Magique, non ? C'est de suite beaucoup plus gratifiant que sous Notepad, je vous l'accorde.



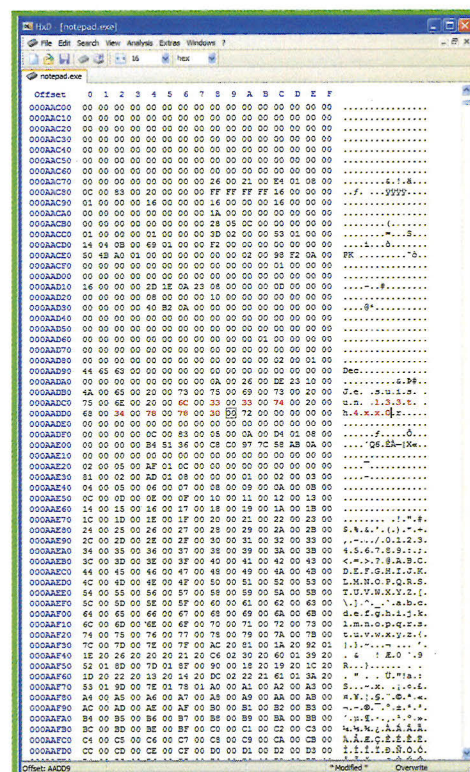
Mais l'assembleur n'est pas l'apanage des jeux, on peut également créer ses routines de recherche de données en assembleur dans Cheat Engine.

COMMAND & CHEAT

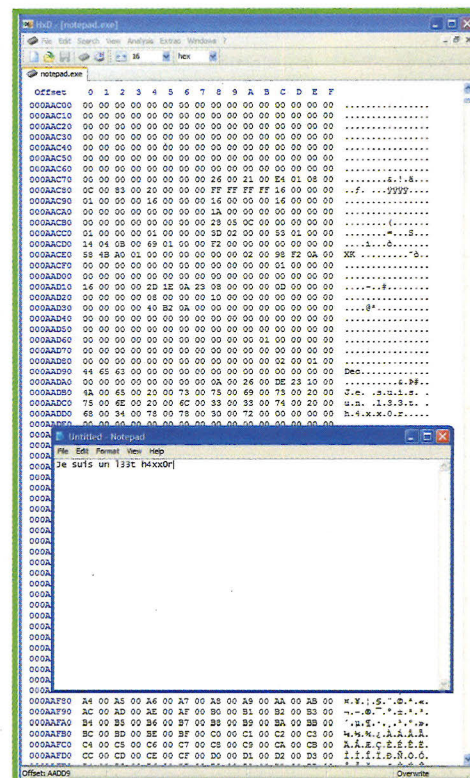
Passons maintenant à un exemple un peu plus compliqué avec Command & Conquer 3. En utilisant la même méthode que pour Act of War, vous allez tomber rapidement sur l'adresse où se trouve l'argent (indice, il faut ouvrir la mémoire du processus cnc3game.dat, et non le .exe). Mais quid de l'électricité ? C'est une barre verte qui ne vous donne pas de valeur (en fait, en laissant votre souris sur la barre vous pouvez voir les valeurs, mais faisons comme si). Cheat Engine permet de gérer ces cas. On commencera par choisir « Valeur initiale inconnue » et l'on va construire une centrale. On effectue une seconde recherche en indiquant « increased value ». Puis une troisième, etc. En renouvelant l'opération, on va tomber sur la valeur qui nous intéresse. Vous pouvez vérifier que c'est la bonne en regardant si elle est proche de celle de l'argent que vous avez trouvé plus tôt. De la même manière que précédemment, on va changer la valeur pour l'augmenter. Mais l'on peut aussi s'amuser autrement, comme par exemple en fixant la valeur de votre consommation. Si vous effectuez une recherche classique sur cette seconde valeur (celle que l'on avait fait semblant de ne pas



Étape 1 : On recherche en mémoire notre texte.



Étape 2 : On change les valeurs dans la colonne de droite, il faut modifier une lettre sur deux pour respecter l'unicode.



Étape 3 : On remue un peu la fenêtre et magie ! Le texte a changé.

voir), vous pourrez cocher la première case « Frozen ». Cela aura pour but de ne pas autoriser que cette valeur soit changée par le programme en mémoire. Les techniques que nous avons vues sont universelles, cependant il peut y avoir quelques cas un peu compliqués. Par exemple dans un jeu, vous changez la valeur de l'argent et vous vous apercevrez que cela n'a marché qu'une fois. Pire, en gelant une valeur, vous avez planté votre jeu. Car c'est quelque chose qu'il faudra prendre en compte, manipuler la mémoire est un acte compliqué qui peut avoir des répercussions inattendues. Le problème principal viendra de la gestion dynamique de la mémoire. C'est une des beautés de la programmation objet : plutôt que de stocker une valeur à un endroit fixe, on note dans une case mémoire l'endroit ou l'on va la stocker (un pointeur). Le programmeur pourra la bouger pour vous embêter, ou plus simplement, c'est la bibliothèque de gestion de la mémoire qui le fera. Pour éviter les ennuis, le plus simple est de se contenter de changer ponctuellement les valeurs, notez cependant qu'il existe des méthodes pour traquer les pointeurs : une fois la valeur trouvée une première fois, on cherche les cases mémoires qui contiennent l'adresse de la valeur. Le jour ou vous saurez faire cela, vous pourrez fièrement vous présenter dans les dîners comme un l33t h4xxor. En essayant de ne pas éclater de rire.

LES OUTILS INDISPENSABLES

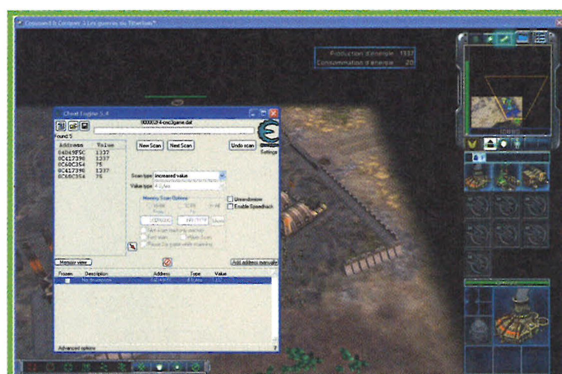
Éditeur hexadécimal

HxD : http://mh-nexus.de/hxd/

Éditeur mémoire spécialisé jeux :

Cheat Engine : www.cheatengine.org

Art Money : www.artmoney.ru



Mon électricité n'est pas verte, elle est l33t, comme moi !

Pat, Pat, Pat

Le seul et l'unique Pat Gelsinger a répété tout haut lors de l'IDF ce que l'on entend dans les couloirs d'Intel depuis un bail. « Le rendu graphique tel qu'on le connaît, il faut que je vous le dise, il arrive à sa fin. L'approche de rendu 3D dite de rasterisation, vieille de plusieurs dizaines d'années n'est plus scalable et n'est plus adaptée aux besoins du futur. » On remarquera l'art total de la diplomatie de Pat qui sous-entend qu'AMD a racheté ATI pour rien et que Nvidia devrait se reconvertir dans l'élevage de tulipes. Prochaine étape pour Pat : nous montrer son Larrabee. Chez Joystick, on est toujours pour les vannes gratuites, mais un peu de fond de temps en temps, c'est bien aussi.


Mais, c'est que ça le fait rire en plus !

Jen-Hsun, Jen-Hsun, Jen-Hsun

Quand le patron de Nvidia a entendu les mots de Pat Gelsinger, l'histoire dit qu'il n'était pas content. Il a même dit à une plâtrée d'analystes financiers (ces grands rigolards) que Nvidia allait ouvrir une cannette de bottage d'arrière-train sur Intel (ne me demandez pas pourquoi en canette, ce n'est pas moi qui ait inventé l'expression « open a can of Whoop Ass »). Devant les grands discours d'Intel, Jen-Hsun s'est moqué des chipsets intégrés d'Intel (c'est facile, mais pourquoi pas) indiquant que même si Intel multiplie par 10 les performances de ses puces intégrées, cela ne suffira toujours pas à rattraper les chipsets graphiques intégrés de Nvidia. On rappellera à Jen-Hsun que de toute façon, Intel a décidé de tuer le concept des chipsets graphiques intégrés et qu'AMD compte faire de même rapidement. Sur les vraies questions de fond (Larrabee, pourquoi le GeForce 9800 GTX ?), pas vraiment de réponse. Allez, une vraie carte haut de gamme pour bientôt, Jen-Hsun ? On les attend depuis presque aussi longtemps que Larrabee...


Sur la coupe de cheveux, difficile de partager Gelsinger et Jen-Hsun...

Édito

Ça y est, AMD a enfin revu sa copie pour le Phenom et propose une révision censée être 100 % stable. On en profite pour faire un point complet sur les gammes d'Intel et d'AMD, histoire de voir où se situent les nouveaux venus dans la hiérarchie.

C_Wiz

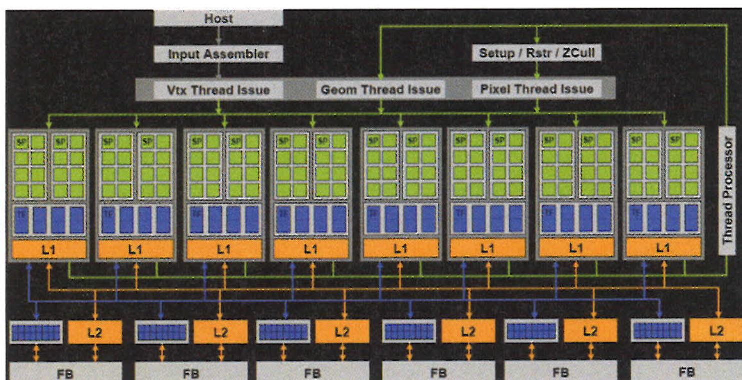


C'est pas ma faute à moi

Ce qu'il y a de bien avec Microsoft, c'est qu'ils sont toujours prêts à protéger leurs partenaires adorés. La preuve : il aura fallu attendre le procès sur le programme « Vista Ready » (les autocollants placés sur les machines censées pouvoir faire tourner Vista avant Noël 2006) pour savoir qui était responsable des écrans bleus sous leur nouvel OS. Résultat : 28.8 % des crashs sont dus aux pilotes de Nvidia contre 9.3 % pour ATI et 8.8 % pour Intel. Le reste étant partagé entre Microsoft ou des facteurs inconnus (toujours Microsoft donc).
On rappellera que sous Vista, Redmond a eu la bonne idée de forcer les constructeurs graphiques à déporter le gros de leur pilote en mode « utilisateur ». Seul un tout petit bout du pilote est placé au niveau du noyau de Vista.
C'est ce petit bout de pilote qui est seul capable de provoquer un écran bleu (plus souvent, un plantage en mode « user » provoque un gel du système dont on ne peut pas se sortir sans redémarrer la machine, est-ce vraiment mieux ?).
Les restrictions imposées par Microsoft ne semblent donc pas avoir été suffisantes pour que ces chiffres soient si hauts.



Où sont les cores?



Grillé par ses propres documents...

On vous le disait plus haut, voir Intel et Nvidia se battre à coup d'arguments, cela nous amuse assez. Par contre, si l'on accepte les arguments tendancieux, on demande un minimum de véracité technique. Exemple d'un argument qui ne nous fait pas rire : dire que les unités de calculs des cartes graphiques sont des « cores ». Et que donc, un GeForce 8 est une puce 128 cores ! La définition de core demande que l'on ait un processeur capable de fonctionner indépendamment. Une unité de calcul scalaire de GeForce est juste cela : une unité de calcul scalaire. C'est-à-dire une unité mathématique capable de travailler sur une composante. Elles sont d'ailleurs organisées physiquement en groupes de seize dans les GeForce, chaque groupe disposant de sa propre mémoire cache : les schémas de Nvidia le disent eux-mêmes. On concédera donc à Nvidia un « équivalent 8 cœurs » pour ses GeForce, pas plus, ce qui n'est déjà pas si mal. Bien essayé tout de même !



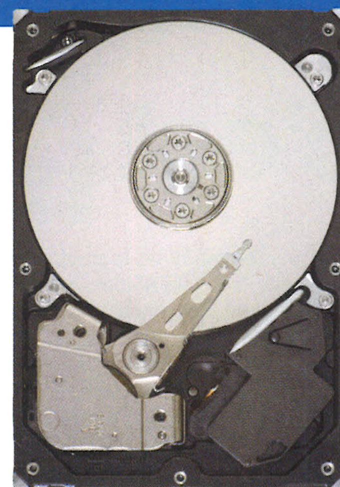
Les sirènes du port...

AMD fait son Shanghai

Dans une passe financière difficile, AMD n'a plus les moyens d'aller faire des contre-événements durant les IDF. Le constructeur propose donc son propre Shanghai sous la forme de processeurs. C'est le nom de code de la puce quadri-cœurs d'AMD qui sera gravée en 45 nanomètres. Celle qui pourrait nous faire oublier les déboires du Phenom. AMD ne compte pas s'arrêter là puisqu'en parallèle, une puce à six cœurs est prévue, baptisée Istanbul. Puce qui sera intégrée en double dans un même package pour créer des processeurs à douze cœurs (et quatre canaux mémoire). Un dodéca-core qui arrivera début 2009 sur les serveurs. Et probablement jamais chez nous.

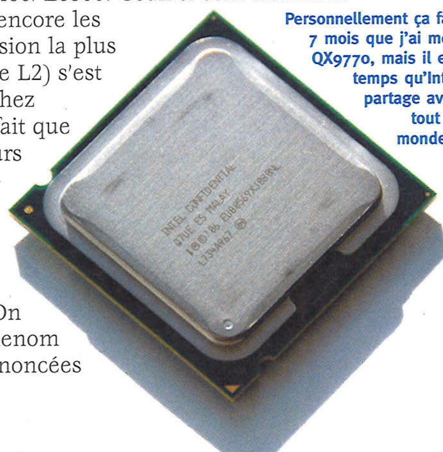


Ça ne vous choque pas de ne voir que 16 mégas de cache dans les disques durs ? Même s'il s'agit de mémoire ultra-rapide, on a tout de même l'impression que les constructeurs de disques font le minimum. Mais ce n'est plus le cas de Seagate puisque ses Barracuda 7200.11 disposent de 32 Mo de cache désormais (pour les modèles de 500 Go et plus). Ceux-ci utilisent des plateaux de 250 Go et ont des performances qui n'ont pas à rougir devant un Raptor dans les opérations de lecture (l'argument de la basse latence est toujours valable, mais l'augmentation de la taille des fichiers fait que les gains que l'on peut en attendre se réduisent fortement). Seagate propose également un modèle de 320 Go dans ses Barracuda, il a la particularité d'utiliser un seul plateau pour le stockage. Comptez 80 euros pour le modèle de 500 Go avec 32 Mo de cache.


La version 1 To du Barracuda 7200.11, comptez un peu moins de 200 euros.

Où sont les quads ?

QX9770, QX9550, QX9450 : voici des processeurs qui sont sortis officiellement au premier trimestre, et que pourtant personne n'a vus en magasin. Suite à la pénurie des processeurs dual core en 45 nanomètres, on avait dit qu'Intel préférait se concentrer sur la livraison des E8200/E8400/E8500. Ceux-ci sont d'ailleurs normalement disponibles. Mais l'on attend encore les quads en 45 nm. Ou presque puisque la version la plus abordable, le Q9300 (2.5 GHz, 6 Mo de cache L2) s'est trouvée disponible, d'abord en exclusivité, chez certains revendeurs. L'exclusivité tenait au fait que ces puces venaient de stocks de constructeurs OEM qui revendaient ces puces à des intégrateurs en ligne. Une pratique courante. Depuis quelques jours, les Q9300 en version boîte (donc de source « officielles ») sont disponibles un peu partout mais l'on attend encore les autres. On sait bien qu'Intel n'est pas pressé par les Phenom d'AMD, mais il serait bon que ces puces, annoncées en janvier, soient enfin disponibles, non ?

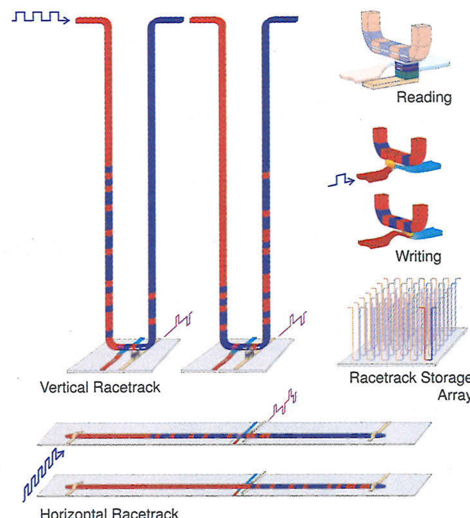


Personnellement ça fait 7 mois que j'ai mon QX9770, mais il est temps qu'Intel partage avec tout le monde...

Les courses, c'est ma grande passion

Racetrack, voilà un nom bien original pour de la mémoire. C'est chez IBM que cela se passe, et l'on va peut-être enfin comprendre pourquoi le constructeur avait revendu son business disques durs à Hitachi. Les racetracks sont un nouveau type de stockage hybride, venant empiéter à la fois sur le terrain de la mémoire flash et des disques par plateaux. Il s'agit de stocker l'information sur des nanotubes en faisant « glisser » les zones de stockage (les domain walls) par de petites pulsations électriques. L'intérêt est qu'il n'y a plus vraiment de parties mobiles, que ce soit les plateaux et les têtes (disques durs) ou les électrons (dans la mémoire flash). Conceptuellement, seuls les domain walls se baladent ce qui promet une fiabilité bien plus élevée que les deux technologies actuelles. Les avancées proposées par IBM sur le sujet sont intéressantes mais l'on est encore loin de la commercialisation. Les chercheurs estiment qu'il leur faudra deux à quatre années pour réaliser un prototype. Et qu'il faudra compter 10 ans avant de voir une production de masse. On a le temps de griller quelques disques et quelques clefs USB d'ici là...





Le concept des racetracks, les petits segments bleus et rouges sont les domain walls qui glissent sur le nanofil.

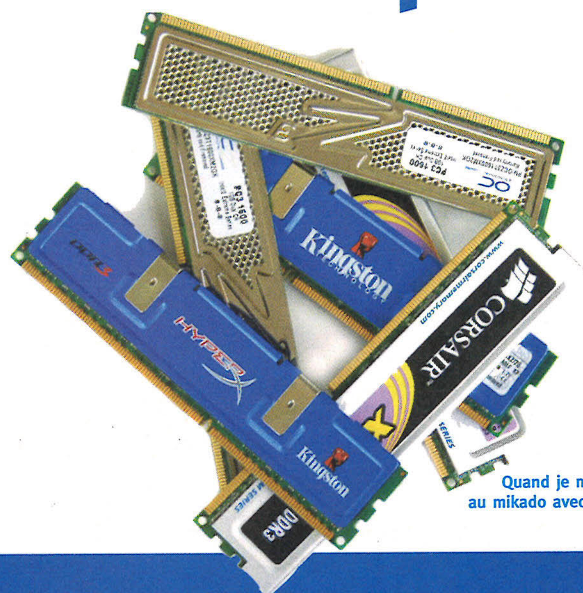
Le Focus c'est has been

Dans le monde de la photographie, une des choses les plus complexes reste le focus. D'abord parce que même si les appareils disposent tous de mises au point automatiques, il arrive assez souvent aux débutants de se tromper ou de ne pas voir que le système de détection s'est leurré. Ensuite parce que cela implique une grosse partie d'optique amovible dans les lentilles, ce qui fait augmenter significativement leur coût. Une petite start up veut donc supprimer le focus, ou plutôt, sa composante optique pour le remplacer par du logiciel. Elle s'appelle Refocus Imaging et propose de changer les capteurs de nos appareils photos afin qu'ils arrivent à distinguer, en prime des couleurs, une information de profondeur.
À partir de cela, les fichiers images stockeraient la totalité des informations (image + height map) et il serait possible sur le PC de choisir ou changer à la volée le point de netteté de ses photos. Comme vous pouvez le voir sur nos deux photos, dans la première, seule la troisième demoiselle au fond est « nette » (grande ouverture simulée) et sur la seconde, les trois le sont (petite ouverture). Techniquement, il y a encore du travail sur les capteurs, plus que sur la partie logicielle qui est déjà au point. L'université de Stanford a déjà produit des capteurs de 3 Mega Pixel. À suivre, on dit que Pentax se serait jeté sur ces technologies...

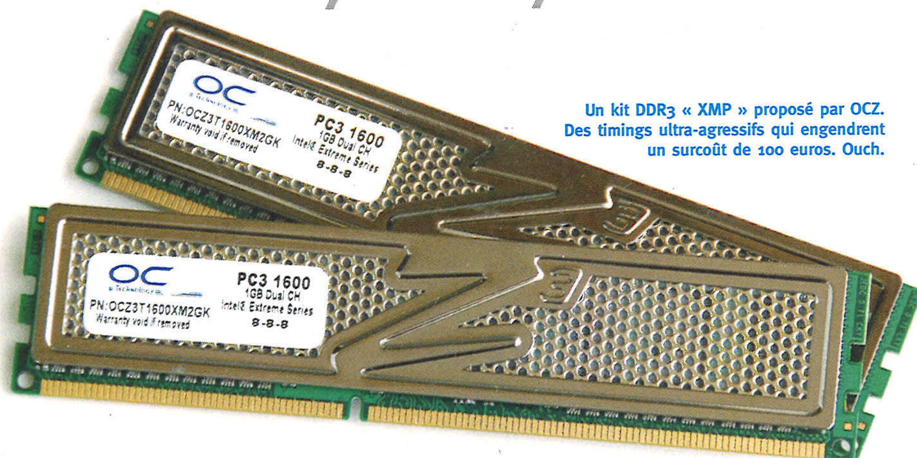




C'est quoi LE SPD/EPP/XMP ?



Quand je m'ennuie le soir, je joue au mikado avec mes barrettes de DDR3.

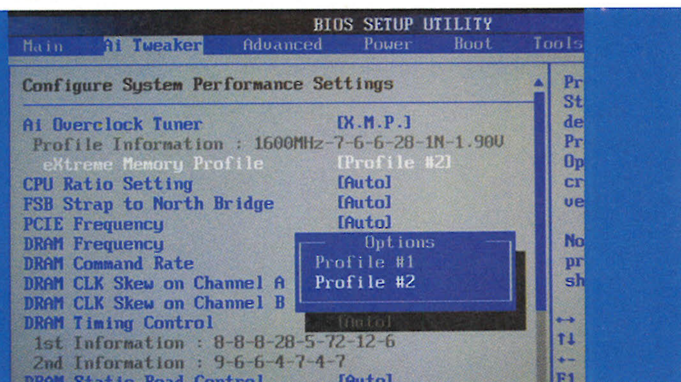


Un kit DDR3 « XMP » proposé par OCZ. Des timings ultra-agressifs qui engendrent un surcoût de 100 euros. Ouch.

Au début, l'overclocking était un besoin. Un moyen de gagner plus de performances quand on s'était déjà offert un régime de coquillettes après avoir acheté un PC neuf. C'était le bon temps et les oiseaux chantaient. Et puis le capitalisme est arrivé.

C_Wiz

On choisit un profil dans le BIOS, et hop ! C'est magique.



Quand vous osiez prononcer le mot overclocking chez Intel il y a huit ans de ça, on vous regardait comme si vous aviez égorgé un chiot (les chatons sont saufs pour une fois). Mais depuis deux ans, l'overclocking, c'est top tendance. C'est mis en avant comme un atout et l'on a même droit, si l'on achète un processeur à 1000 euros, de changer son coefficient multiplicateur. À défaut d'être hype, l'overclocking s'est surtout monétisé.

Arlette aux barrettes

Parmi les premiers à s'être rendu compte qu'ils pouvaient nous vendre le droit d'overclocker, il y a les constructeurs de mémoire. Un bon moyen de faire parler d'eux, car à l'image des « marques » de cartes 3D, les marques de mémoire sont des assembleurs de barrettes à partir de puces qu'ils achètent en gros. Pour créer de la valeur ajoutée, ils ont inventé les dissipateurs sur les puces mémoire et les LEDS qui les réchauffent. Ils se sont également lancés dans une course à la fréquence, indiquant que leurs barrettes pouvaient atteindre des fréquences astronomiques. Pour cela, il faut les appliquer dans le BIOS, et surtout changer le voltage des barrettes. Quand il s'agit de très haut de gamme, pourquoi pas. Mais ils se sont dit qu'il serait bon de faire la même chose pour des kits moins chers. On l'avait vu chez Corsair au lancement de la DDR3, deux des trois kits correspondaient aux spécifications officielles, le troisième (au milieu de la gamme) était identique au moins cher. On nous vendait juste la « certification ».

Spécifications optionnelles

Car il y a des standards très précis sur la manière dont fonctionne la mémoire. Tout ça est régulé par un organisme, le JEDEC qui impose des nomenclatures. Et ces derniers temps, tout le monde s'en moque : la majorité des kits vendus sont certifiés à une tension supérieure à celle d'origine. En clair, si vous n'overclockez pas manuellement votre Ram, il ne se passera rien.

Pour éviter ce drame, les petits gars de Nvidia ont eu une idée : étendre le SPD. Il s'agit d'un petit morceau de mémoire présent sur chaque barrette qui contient les informations de latence. L'EPP (Enhanced Performance Profiles) de Nvidia rajoute deux profils supplémentaires qui règlent les latences à un voltage donné. Avec une carte mère compatible, il suffit d'aller dans le BIOS et de choisir son profil pour en profiter. De l'overclocking pour votre grand-mère. Dans un premier temps, on a surtout reproché à Nvidia ses méthodes. Développer une extension aux standards mémoires sans en parler au JEDEC, ça n'est pas bien (souvenez-vous de RAMBUS...). Mais l'idée étant bonne, Intel l'a reprise à son compte avec XMP (eXtreme Memory Profiles), un principe similaire mais incompatible. Nvidia et Intel liant la chose à leurs chipsets. Intel aura essayé de faire accepter sa norme au JEDEC (c'est plus facile quand on est gros d'imposer un truc) mais aux dernières nouvelles, ça n'est toujours pas passé. Résultat, il faut choisir de la mémoire « Édition Intel » ou « Édition Nvidia » selon sa carte mère. Ou acheter de la mémoire normale en attendant qu'ils se mettent d'accord.

ABONNEZ-VOUS À joystick

et recevez ce jeu fascinant !



POUR VOUS **72€** SEULEMENT

soit + de 50 % de réduction !



INCARNEZ UN MAÎTRE ASSASSIN !

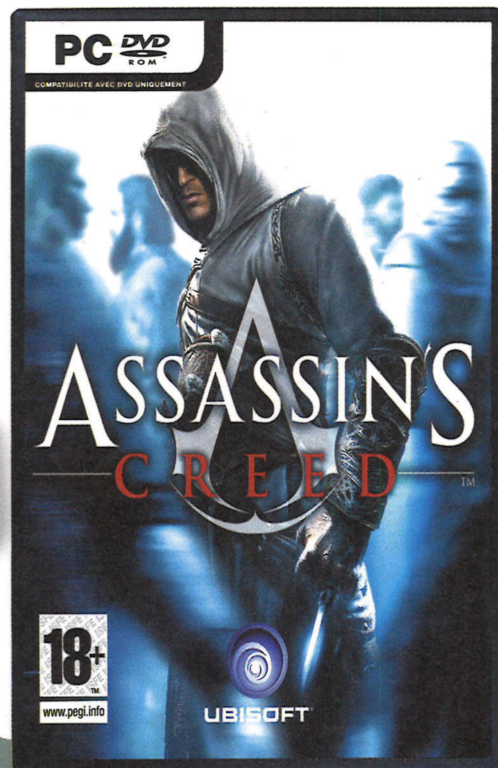


**Photo non contractuelle et dans la limite des stocks disponibles

Joystick (1 an/13 n°)	90,35€*
+ Le jeu **ASSASSIN'S CREED™** (version PC)	49,98€**
Total	~~140,33€~~

Jérusalem, 1191 ap. J.-C.
C'est la troisième croisade. La Terre sainte est à feu et à sang. Vous incarnez un Assassin d'élite, chargé de mettre un terme aux hostilités en s'attaquant à la fois aux Croisés et aux Sarrasins. Mais votre mission va mettre à jour les rouages d'une véritable machination et vous plonger au cœur d'un conflit qui menace la Terre sainte et le reste du monde.



BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❑ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour **1 AN/13 N^os^ + le jeu ASSASSIN'S CREED™** (version PC) pour **72€** au lieu de **140,33 €***. **P207**

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Future**
❑ [carte] n° ....
Expire le : .... (validité 2 mois) Cryptogramme ......
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....
Prénom*: ....
Société: ....
Adresse*: ....
Code Postal*: .... Ville*: ....
Adresse email*: ....
Tél fixe*: ....
Tél portable*: ....
Date de Naissance*: ....

* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ GameCube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Wii De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.**



*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/08). Vous pouvez acquérir le jeu " ASSASSIN'S CREED™ " au prix de 49,98 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/06/08.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.



Intel Developer Forum: Shanghai CONTREFAÇON!

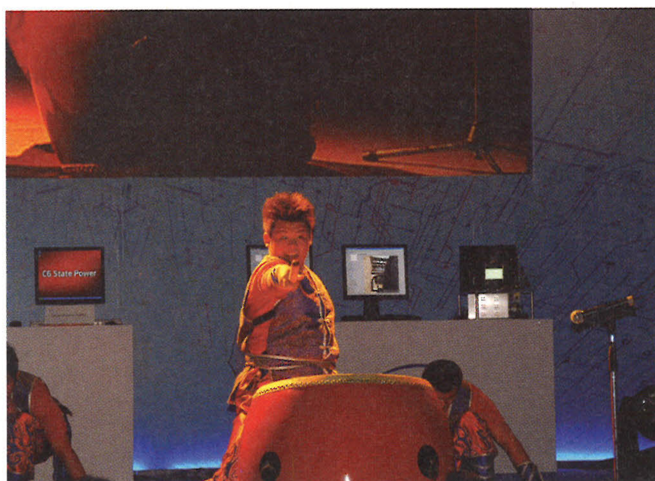


Le pays qui a osé torturer Jack Bauer accueillait pour la seconde fois le forum développeur d'Intel. Même pour ceux qui ne développent pas, ce Salon est l'occasion d'en savoir plus sur les prochains produits du constructeur et plus globalement, de ce qui va se passer dans les mois à venir dans l'industrie.

C_Wiz

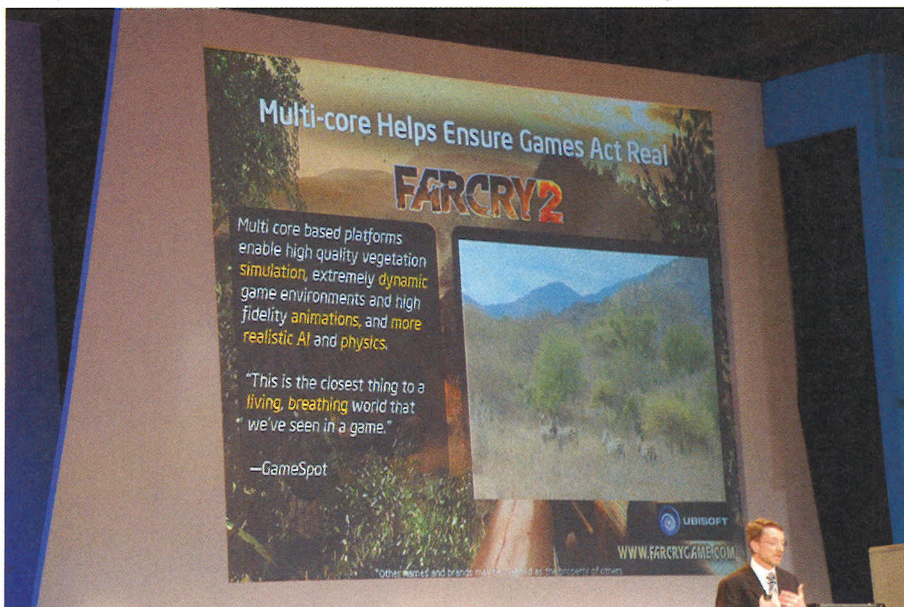


L'IDF est un forum où l'on apprend des choses. Enfin ça, c'est pour la version américaine qui se passe à San Francisco. L'année dernière, le premier IDF chinois à Pékin nous avait laissé d'autres souvenirs mémorables. Rien de tel que de se faire enfermer dans une salle de conférence par les gardes de l'armée nationale avec une dizaine de rangées de membres du « gouvernement » devant nous. Autant le dire, à Shanghai, les choses sont moins coincées dans la bureaucratie, on aspire plus à ressembler au modèle japonais. D'ailleurs, il n'y avait que trois rangs de membres du gouvernement lors des conférences, c'est pour dire. Et les gardes de l'armée ne dépassaient pas l'entrée. On remarquera tout de même que Justin Rattner, monsieur recherche et développement chez Intel, qui s'était plié l'année dernière à séduire les officiels chinois s'est fait porter pâle. On a failli faire comme lui.



Rien de tel qu'un coup de tamtam traditionnel pour lancer l'IDF. Ou pas.

Gné, elle l'aime! On l'a vu sous toutes les formes, Nehalem, le processeur qui remplacera les Core 2. On ne connaît toujours pas son vrai nom, mais l'on sait qu'il est rectangulaire. Je parle à la fois du « die » (le processeur sans le plastique autour) mais aussi du socket: c'est la première fois de l'histoire (grand public) que nous allons avoir un socket rectangulaire. Ce qui divise par deux le nombre de possibilités d'insérer la puce dans le mauvais sens et de se tromper, me direz-vous. Pour le reste, on vous avait déjà tout raconté. Nehalem inclut son propre contrôleur mémoire triple canal qui gérera de la DDR3. Il faudra donc trois barrettes au minimum pour le maximum de performances. On pourra également disposer de deux slots par canal, ce qui va nous faire des cartes mère avec six slots. Le processeur est également relié au chipset par un nouveau bus baptisé QPI. Le chipset s'appelle lui Tylersburg avec un northbridge qui ne gère plus que le PCI Express (2 x 16x ou 4 x 8x, du Crossfire, et pas de SLI). Côté disponibilité, officiellement Intel parle de la fin de l'année. D'après mon coiffeur, c'est pour le mois de septembre dans la version « Extreme ».



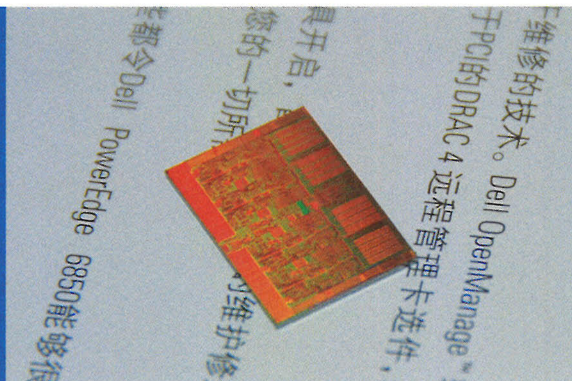
Farcry 2 va profiter des processeurs multi-cœurs. On attend de le voir pour le croire, on nous en a trop promis.

Vista est mort!

Avec l'Atom et ses multiples plateformes, Intel met en avant Vista. En disant que l'OS de Microsoft est trop gros et trop lourd pour être utilisé sur ces plateformes. Sachant que même sur nos machines Vista rame, on les comprend. Alors quelle solution? Sur l'Eee PC, Asus avait osé installer un Linux par défaut, avant que Microsoft ne pleure pour l'ajout de XP Familial. On aurait pu en rester là si Microsoft n'avait pas annoncé l'arrêt des ventes de XP au 30 juin. Vista ne passera pas sur l'Eee, donc retour en arrière: la société proposera une extension des ventes de XP Familial aux OEM pour les Netbook/Nettop et autres plateformes. En attendant Windows Seven qui pourrait débarquer si tout va bien fin 2009. Ou en 2015 si Microsoft garde ses bonnes habitudes. Il y a un Netbook dont on ne vous a pas trop parlé, le Classmate. Pour ceux qui n'ont pas suivi, c'est un portable destiné aux enfants, un peu comme le projet OLPC. Mais sans produits AMD dedans. Donc le Classmate passe en version 2. Au programme, écran LCD 9 pouces, mémoire flash et disque dur de 30 Go en option. Et il pourrait bien se retrouver en vente en France.



On l'avait déjà vu sous la marque Gigabyte, ce MID est ici en version Aigo. Et l'on attend toujours celui d'Apple...



Quand vous voyez un die de Nehalem, le problème c'est que vous avez envie d'en faire un porte-clés...



Trois rangées seulement pour les membres du gouvernement chinois: on progresse!

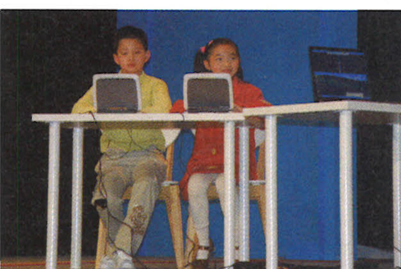
Cent-dix à Joinville

L'architecture qui remplacera Nehalem en 2010, on connaît déjà son nom. C'est Sandy Bridge et la nouveauté annoncée est qu'elle disposera d'un nouveau jeu d'extensions. On ne parlera plus de SSE mais d'AVX. Nouveauté: des opérations 256 bits (qui seront traités nativement). Au mois de juin, on aura également de nouveaux portables avec Centrino 2. Deux comme « avec du WiMAX qui ne marchera pas en France ». Déjà parce que l'on n'a pas de réseau, mais surtout parce que la carte d'Intel ne gère pas la bande des 3.5 GHz que nos futurs réseaux utiliseront. On se dira que pour nous, le 2 signifie le décodage des Blu-Ray par le chipset du portable. Chouette. Le nom de code des plateformes portables en Nehalem? Calpella, prévues pour 2009, et si l'on devait vous préciser quand, on dirait au milieu.

Vive le Net

Pour Intel, la grosse nouveauté était l'arrivée des puces Atom, petit processeur de 47 millions de transistors qui ne consomme qu'une poignée de watts. Outre les MIDs (les gros iPhone sans téléphones), Atom se destine à entrer dans l'Eee PC. Et ses clones vu qu'à peu près tous les constructeurs se sont lancés dans la chose. Pour l'Eee, ce sera au mois de juin, on attend du passage à l'Atom une meilleure autonomie. Et même si Intel a rejeté le concept d'Asus à ses débuts (« ça va faire baisser le prix des portables! »), il ne s'est pas privé de trouver un nom au phénomène: les Netbook. Et la version desktop de l'Eee (prévue pour bientôt)? Des Nettop. Créateur de noms, un vrai métier...

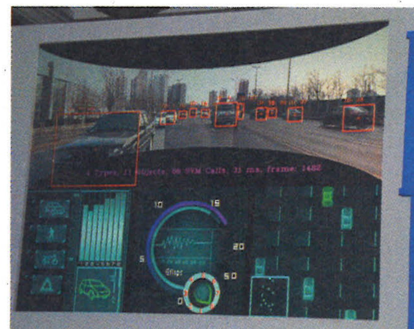
Les Classmate 2 en action dans les mains d'enfants qui n'étaient pas à l'école. Bravo Intel!



En route pour la joie

Pourquoi parler de contrefaçon dans le titre? Parce que toutes les informations que nous vous racontons ici ou presque, nous les avions une quinzaine de jours avant le Salon. Intel organise généralement une conférence téléphonique avec les journalistes pour nous inciter à ne pas nous faire porter pâle (comme Justin Rattner). Sauf que le constructeur avait tout déballé avant l'heure. Changements de plan de dernière minute selon les rumeurs, reste que ce service minimal se ressentait jusque dans nos interlocuteurs qui ne semblaient pas très joyeux d'être là tant ils n'avaient pas envie de répondre à nos questions. Heureusement pour Intel, Pat Gelsinger était présent pour sauver le spectacle, tirant une fois de plus à boulets rouges sur Nvidia (voir les news matos). De quoi faire parler de Larrabee en attendant sa vraie présentation, on nous le jure, en août prochain. Dans une ville sans contrefaçons...

Le futur des voitures: être capables de reconnaître les dangers en identifiant les voitures s'approchant à partir de caméras.



AMD Phenom B3
REMISE À NIVEAU



Tel un rendez-vous chez le dentiste, tester des Phenom dans ce métier est quelque chose que l'on tente de repousser, tant à chaque fois il y a quelque chose qui va de travers. Et puis un jour, il y a un miracle. Le dentiste est absent. Et le Phenom se comporte comme un processeur normal.

C_WIZ



Vous allez dire que j'en rajoute, que tout ça n'était pas si catastrophique. En fait, dites-vous que c'était encore pire et que je ne vous ai pas raconté le quart des problèmes que j'ai rencontrés avec les Phenom jusqu'ici. Littéralement du jamais vu, et plutôt que de vous en refaire une énième liste, on va se contenter de résumer la chose en disant qu'il était mal né.

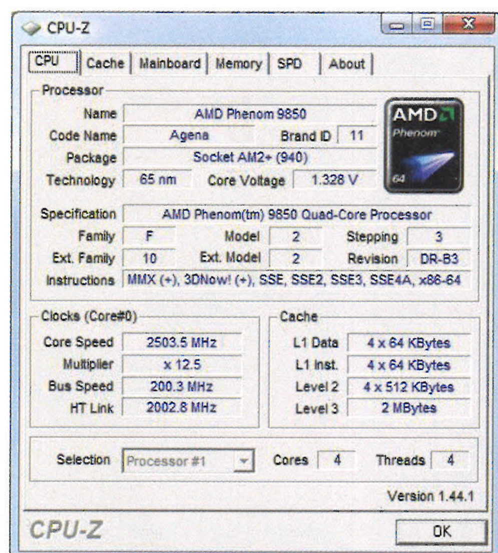
Second life

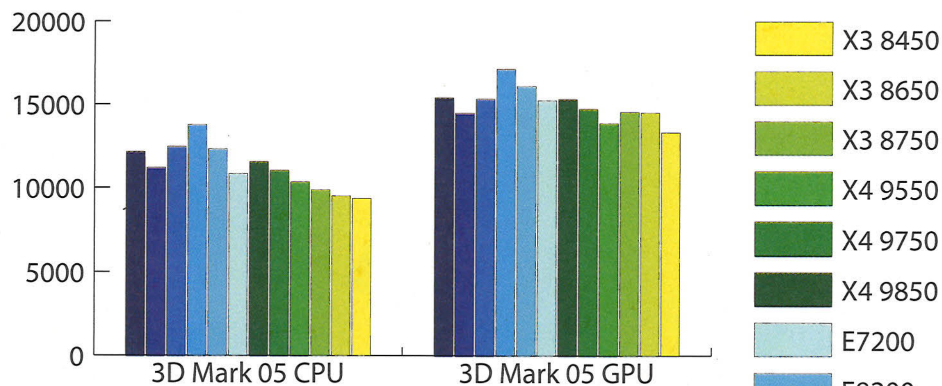
À l'image d'une naissance en Chine, quand vous n'êtes pas content du résultat, vous avez le droit de jeter votre vieux processeur et recommencer. AMD a donc repris le design de son Phenom pour changer un tas de détails et corriger un paquet de bugs. Notez tout de même que dans le monde du silicium, un bug n'a pas exactement la même notion que dans notre langage informatique courant. Outre des erreurs majeures qui relèvent d'un souci « logique » (c'était le cas du bug du TLB dont nous vous avons beaucoup parlé), il y en a d'autres plus légères. Cela peut être une sonde thermique qui ne rapporte pas des valeurs exactes par exemple. Parfois il peut y avoir un vrai souci logique qui ne se révélera jamais en pratique. Certaines unités de nos processeurs sont souvent capables d'en faire beaucoup plus que ce qu'on leur demande et les constructeurs trouvent des bugs grâce à des procédures de vérification intensives, bugs qui ne se traduiront jamais par des plantages.
Sauf que comme vous devez de toute façon reprendre les entrailles de votre processeur, et que vous aimez le travail bien fait, vous pouvez avoir envie de les corriger tout de même. Autre bug courant dans le monde du silicium, les points chauds. Cela ne vous avait pas échappé, l'overclocking n'était pas la plus grande force des premiers Phenom, AMD tutoyait déjà la limite malgré le fait qu'il ne vendait ses puces qu'aux maigres fréquences de 2.2 et 2.3 GHz.

Haute couture

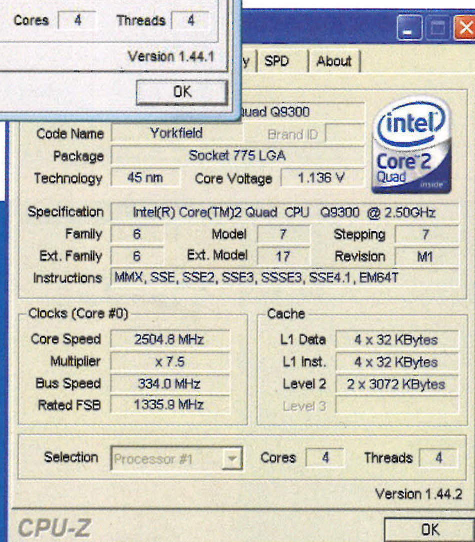
Quand on fait tourner plus vite un processeur, vous l'aurez remarqué, il a tendance à chauffer plus. Cette augmentation fait que parfois, le signal électrique à l'intérieur de la puce ne va pas être suffisant. Trop de bruit, les transistors ne fonctionnent plus correctement, et l'on a droit à un beau plantage. Ce que l'on compense parfois par une augmentation de la tension d'alimentation de la puce. C'est plus stable, mais cela chauffe encore plus.
La chauffe n'est cependant pas uniforme sur toute la surface. Certaines parties de votre puce vont être plus utilisées que d'autres, certains endroits serviront en permanence, on parlera de parties critiques. Les designers de processeurs ont un tas d'armes pour combattre ce phénomène et à chaque nouveau redesign de la puce (stepping), ils tentent de les utiliser pour améliorer les choses. Car au-delà de la marge d'overclocking que vous offrez aux clients, une puce qui chauffe moins à une fréquence donnée permet soit de vendre des processeurs plus rapides (pour une même dissipation thermique que vous considérez comme « tolérable », si vous pouvez gagner 200 MHz, c'est un nouveau modèle plus haut de gamme qui s'ajoute à votre catalogue), soit de baisser la tension nécessaire à une

Le Phenom X4 9850 vu par CPU-Z sous Windows Vista. Que l'on a vite remplacé par Windows XP pour faire nos tests, rassurez-vous, on n'est pas devenus fous.





Scores 3D Mark en 1680 par 1050, sans anti-aliasing



Le Q9300 est le seul processeur quad core en 45 nanomètres abordable et qui est disponible chez Intel.

fréquence donnée (et donc avoir un processeur qui chauffe moins).

Des tas de nanos Le facteur le plus limitant dans tout cela, c'est le procédé de gravure utilisé. Tous les processeurs sont faits à partir d'un même concept, la photolithographie. C'est une sorte de photocopie très élaborée où l'on va reproduire un design sur un substrat de silicium en le réduisant avec un paquet de lentilles (du genre optique, pas les choses que l'on laisse de côté dans son assiette).

Un procédé de photolithographie, c'est la base de tout. Chez un même constructeur, certains sont meilleurs que d'autres. Cela dépend de la qualité du travail de vos sous traitants, et aussi du facteur chance. Ces dernières années le monde des processeurs s'est rapproché dangereusement des limites de la physique du silicium, ce qui leur a posé quelques soucis. C'est entre autres pour cela que l'on ne parle plus trop de course au megahertz, mais que l'on préfère multiplier les cœurs.

Et notre Phenom dans tout ça, me direz-vous?

La version précédente n'était pas une foudre de guerre en overclocking, la version Black Edition que l'on avait testée nous a rappelé que l'on n'était plus trop habitué à voir des températures à trois chiffres (et sans virgule). Le fait est que le procédé de fabrication en 65 nm d'AMD n'est pas taillé pour la vitesse, il est taillé pour le volume. C'est un choix effectué par AMD pour arriver à produire suffisamment de puces pour ses nouveaux partenaires très gourmands. Comme Dell par exemple, qui vend majoritairement des produits d'entrée de gamme.

L'OFFRE PHENOM B3 D'AMD

	Fréquence	Cœurs	Prix estimé
X4 9850	2.5 GHz	4	205 euros
X4 9750	2.4 GHz	4	175 euros
X4 9550	2.2 GHz	4	170 euros
X3 8750	2.4 GHz	3	170 euros
X3 8650	2.3 GHz	3	160 euros
X3 8450	2.1 GHz	3	140 euros

L'OFFRE CORE 2 « MILIEU DE GAMME » D'INTEL

	Fréquence	Cœurs	FSB	Cache L2	Prix estimé
Q9300	2.5 GHz	4	1333	6 Mo	230 euros
Q6700	2.66 GHz	4	1066	8 Mo	230 euros
Q6600	2.4 GHz	4	1066	8 Mo	180 euros
E8400	3 GHz	2	1333	6 Mo	220 euros
E8200	2.66 GHz	2	1333	6 Mo	190 euros
E7200	2.53 GHz	2	1066	3 Mo	130 euros

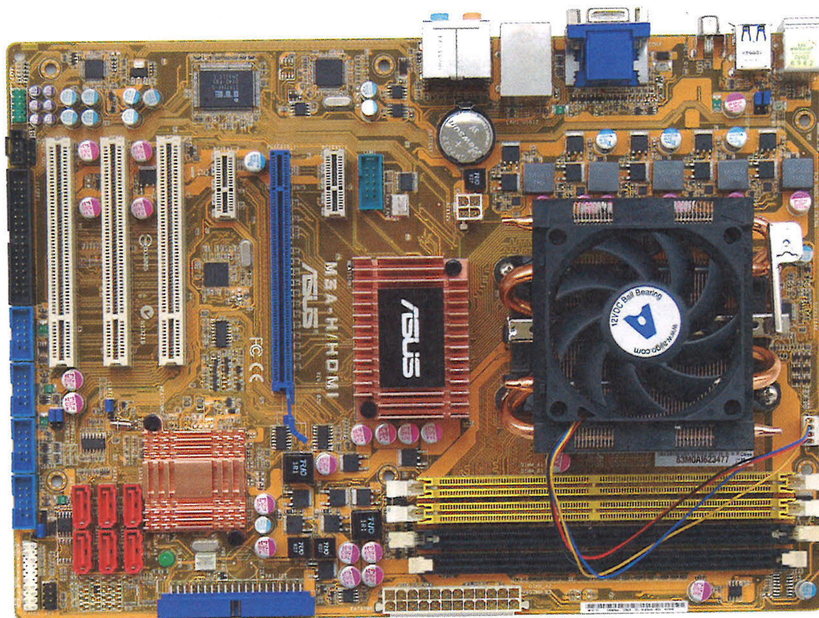
Raffiné 3 fois Pour faire courte une histoire déjà bien longue, AMD a dû peaufiner son design plus que de raison pour arriver à compenser le fait que son procédé en 65 nm ne soit pas au niveau. Et ça marche puisque si les Phenom B3 que nous avons testés aujourd'hui chauffent comme des processeurs normaux, bien refroidis, ils peuvent atteindre 3 GHz. Mieux, dans la liste des errata (les corrections entre la version B2 et la version B3 du Phenom), on voit des choses qui nous ont donné l'espoir sur les plantages fourbes que l'on avait pu rencontrer jusqu'ici. Dans la pratique, c'est vraiment stable, pas un plantage à signaler sur les deux modèles que l'on a recu, tandis que le Phenom B2 que nous avons ressorti pour comparaison nous a gratifiés d'un dernier écran bleu.

Le tout pourtant sur une nouvelle carte mère considérée comme parfaitement stable par AMD lui-même.

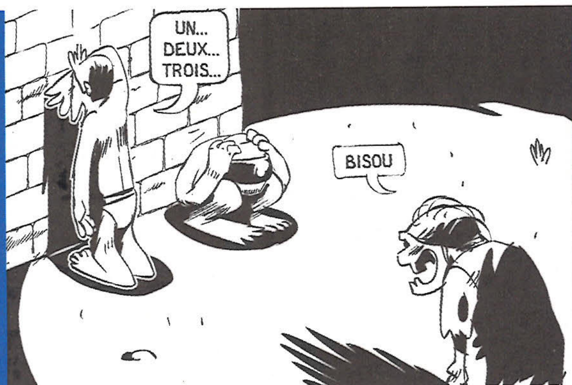
Je répète tant c'est important: le Phenom B3 est suffisamment stable pour qu'on ne vous jette pas une pierre à la figure si vous en achetez un.

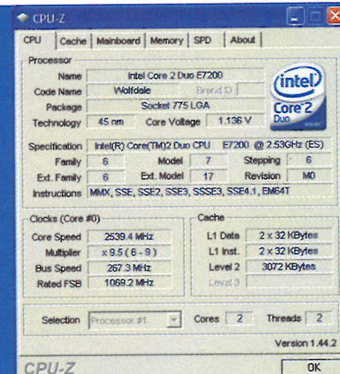


Le trouble-fête, le processeur dual core à 130 euros qui titille les E8500 une fois overclocké.



Pour la plateforme AMD, nous avons utilisé une M3A-H/HDMI de chez Asus. Une carte dédiée surtout aux media center, mais on l'a choisie pour son southbridge plus performant que celui des cartes en 790 FX, qui ne diffèrent que par leur gestion de plusieurs ports PCI Express.





Le E7200 d'Intel n'a que 3 Mo de cache mais il est bel et bien gravé en 45 nanomètres.

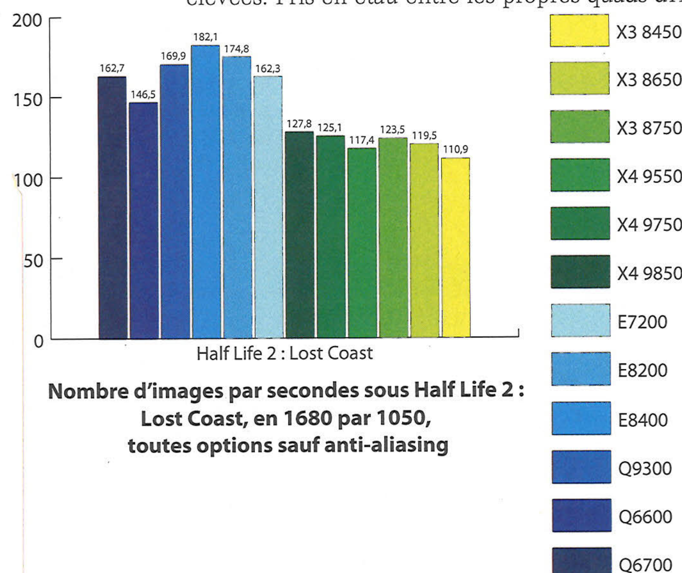
Quad neuf

AMD lance donc une flopée de nouvelles puces en B3, que l'on reconnaît par le fait que leur nom se termine en « 50 ». On a également droit à un petit bond de fréquence puisque l'on passe de 2.3 à 2.5 GHz pour le modèle le plus haut de gamme, le Phenom X4 9850. AMD dispose à son catalogue de deux autres modèles quad core B3, les X4 9750 (2.4 GHz) et X4 9550 (2.2 GHz).

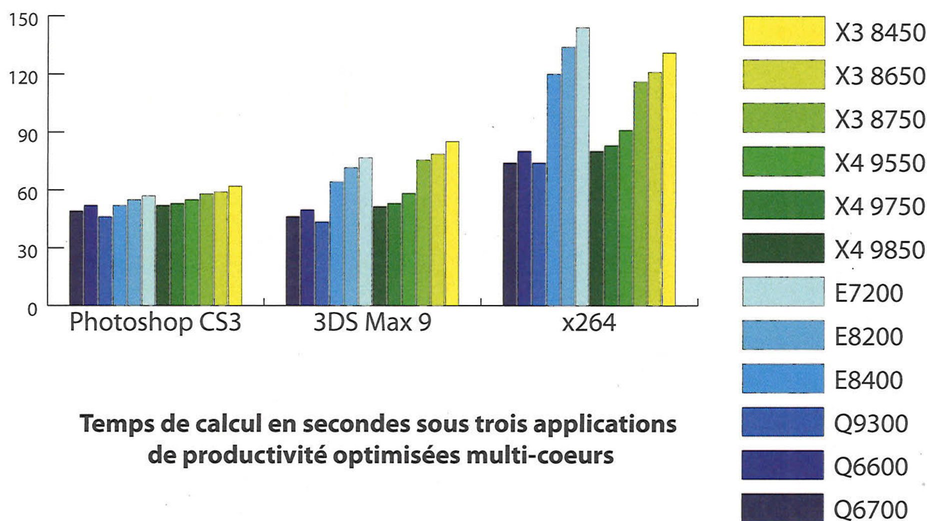
Et puis il y a le cas X3. Afin de recycler ses puces dont l'un des cœurs serait non fonctionnel, AMD a décidé de vendre des processeurs tri-cœurs. Techniquement la puce reste intacte, seul un cœur est désactivé ce qui veut dire que l'on garde 2 Mo de cache de niveau 3 pour les trois cœurs, (en plus des 512 Ko de cache de niveau 2 par cœur). Sur le plan conceptuel, le X3 part d'une bonne idée. On vous le dit souvent, pour jouer aujourd'hui, un Dual Core rapide est préférable à un quad core plus lent, la fréquence restant, n'en déplaise à nos amis d'AMD et d'Intel, le facteur déterminant pour les performances de nos applications vidéoludiques. Dans les jeux, assez peu d'applications utilisent réellement quatre cœurs, on dit plutôt qu'il s'agit d'en utiliser plus de deux. Trois cœurs, par rapport à deux, devraient apporter un gain, donc. Mais à fréquence et architecture égales, et là, fatalement, la comparaison avec l'offre Dual Core d'Intel est un peu sanglante.

Patte cassée

À l'opposé, on a les applications qui aiment beaucoup les cœurs comme l'encodage vidéo. Sur celles là, avoir un troisième cœur permet aux Phenom B3 d'être légèrement plus efficaces que certains dual core d'Intel, et donc de compenser l'écart de fréquence : en encodage H.264, un Phenom X3 à 2.3 GHz est aussi efficace qu'un Core 2 Duo E8400 à 3 GHz. Malheureusement pour AMD, il n'y a que là que cela marche, car même dans le test processeur de 3D Mark 2006, ou encore Photoshop CS3, pourtant assez fan des puces multi-cœurs, le cœur supplémentaire du X3 ne compense pas tout. Théoriquement l'idée d'une puce triple cœur aurait eu un intérêt si AMD proposait des fréquences plus élevées. Pris en étau entre les propres quads d'AMD



Nombre d'images par secondes sous Half Life 2 : Lost Coast, en 1680 par 1050, toutes options sauf anti-aliasing



Temps de calcul en secondes sous trois applications de productivité optimisées multi-coeurs



Pour concurrencer la gamme Phenom X4, Intel met en avant son seul Quad Core en 45 nm, le Q9300. Sans surprises, il est devant.



Le Phenom X3 ressemble à s'y méprendre à un Phenom X4, remarquez, c'est assez normal quand on y pense...

et les Dual Core d'Intel, les X3 n'ont pas grand-chose pour eux, pas de domaine dans lequel ils puissent vraiment briller. Quand on compare leurs résultats avec ceux des Phenom X4, cela ne fait qu'exacerber à quel point tout miser sur une puce quad core était une erreur magistrale de la part d'AMD.

Et les quads d'Intel ? Allez, profitons de cet article pour faire le point sur la question qui fâche chez Intel, la disponibilité des quad core en 45 nanomètres. Ils ont été annoncés en janvier, et on les cherche encore. Le mois dernier, on a commencé à voir le Q9300 chez certains revendeurs en ligne exclusivement. Pour une raison simple, il s'agissait de puces issues du marché « gris ». En clair, un OEM (Dell, Acer, HP, ce genre de noms, mais ce n'est pas d'eux qu'il s'agit) qui dispose d'un gros stock de processeurs décide de revendre ses puces. C'est lucratif quand elles sont très demandées. Aujourd'hui on trouve de « vrais » Q9300, en boîte, chez à peu près tous les revendeurs, et sur demande ils peuvent vous faire venir un QX9770 à 1200 euros avec le plus grand plaisir du monde. Mais pour le reste, les Q9450 et Q9550, rien, nada, pas un seul de dispo. On ne saura jamais vraiment le fin mot de l'histoire mais toujours est-il que cinq mois après le lancement prétendu, ces deux puces ne sont pas là, et c'est très très mal de la part d'Intel. Cela laisserait le champ libre aux quad d'AMD... sauf qu'Intel a encore ses « vieux » quad core, les Q6600 et Q6700 qu'il vend à des prix cassés.

Un port HDMI directement sur la carte mère, avouez que c'est joli, non ?



Performances Comme vous le voyez, nous avons testé le Q9300 qui se comporte plutôt assez bien malgré le fait qu'il ne dispose que de 6 Mo de cache (contre 12 pour les autres quads en 45 nm d'Intel). Sans surprise, ce modèle peu onéreux est devant la totalité de l'offre d'AMD (X3 et X4), tout comme les Q6600 dans une majorité d'applications. Pour contrer les tarifs agressifs des puces X3 d'AMD, Intel propose un nouveau dual core. Il s'agit du grand frère de l'E4300 qui nous avait tant enthousiasmé, le E7200. La recette est une fois de plus extrêmement simple, une puce cadencée à une fréquence « basse » et qui utilise une FSB plus lente d'un cran. La FSB est ici de 1066 MHz, le cache de seulement 3 Mo (contre 6 pour les E8400) et la faible fréquence... 2.53 GHz. C'est un peu cruel de voir un « bas de gamme » Intel à la fréquence du haut de gamme d'AMD. Le 7200 fait mieux dans les jeux que les X3, aucune surprise, et pour les applications multimédia, c'est un peu au coude à coude : un brin devant dans Photoshop, un brin derrière dans 3D Studio Max, et bien derrière dans l'encodage H.264.

Trouble-fête Fatalement, cet E7200 ne chauffe pas à sa fréquence d'origine, et il est assez facile de l'overclocker au niveau d'un E8500 en montant sa FSB à 1333 MHz. Au delà par contre, n'ayez pas trop d'espoirs, vous n'atteindrez pas les 4 GHz avec cette puce, ce qui confortera ceux qui ont acheté un E8200/E8400. Reste que le gros problème d'AMD est qu'Intel pose cette puce au tarif abusé de 130 euros quand elle bataille sec avec les tri-core dont le prix s'étale entre 170 et 140 euros au moment où nous écrivons ces lignes. La comparaison face aux quad core d'Intel est encore plus douloureuse puisque le Q6600, assez équivalent (hors jeux) au X4 9850 d'AMD se négocie pour une trentaine d'euros de moins. Il n'y a que le Q9300 qui soit véritablement plus cher que les Phenom X4, dans les 230 euros. S'il était le seul quad core Intel disponible, AMD pourrait poser sa gamme tarifaire comme très correcte, malheureusement le saccage (volontaire) des prix des vieux Quad par Intel rend la situation plus complexe pour le constructeur vert.

Un pas après l'autre AMD paye sa bonne année de retard avec ses Phenom, et c'est la leçon que l'on doit tirer de ce test. Si les Phenom étaient sortis tels qu'ils le sont aujourd'hui il y a une année de cela, AMD aurait été parfaitement dans le ton d'Intel. Malheureusement pour AMD, le retard est exacerbé par les prestations du procédé de fabrication en 45 nm d'Intel qui place les puces l'utilisant dans un autre monde en matière de dissipation thermique et de fréquences. Le rapport qualité prix des Phenom est donc délicat, mais AMD propose enfin des puces dont la stabilité est digne de l'image de marque que la société s'est créée avec les Athlon et Athlon 64. Il était temps...

top HARD

Tel un écureuil ou un naturiste, on va vous demander de faire attention où vous mettez vos noisettes. Parce que très franchement, il y a peu d'intérêt à tout dépenser tout de suite. Surtout du côté des cartes 3D où l'on nous prend vraiment pour des pigeons.

C_WIZ

Le moniteur

Toujours les mêmes, ça ne change pas beaucoup dans le Top, sauf les prix à la baisse bien entendu. Ce qui rend d'autres moniteurs plus abordables, comme le 2416W d'Acer ou le PLE2403WS d'Iiyama. Qualitativement, ils ne sont pas aussi pointus que les 22 pouces que nous avons retenus, mais pour ceux qui ne font pas que jouer avec leur PC, l'attrait de deux pouces de plus n'est pas négligeable. Surtout qu'ils se négocient respectivement à 330 et 360 euros.

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10e), environ 190 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-4 (16/10e), environ 170 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202w (8 ms, 16/10e), environ 199 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2030 WM (5 ms, 16/10e), environ 240 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2255WM (5 ms 16/10e), environ 300 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2232BW (2 ms, 16/10e), environ 260 euros TTC.

Le processeur

Pour savoir si oui ou non, vous devez acheter un Phenom B3, il faudra reculer de deux ou trois pages. On appelle ça le teasing à l'envers pour ceux qui lisent leur magazine page après page et qui connaissent déjà la réponse. Et pour ceux qui (on sait que vous êtes nombreux) se ruent sur le Top Hard en premier après avoir arraché le blister, eh bien, ça fait du teasing à l'endroit. Le mois prochain, je vous ferai un teasing par le côté. Si vous êtes sage.

Config 1 : AMD Athlon X2 4800+ (2,4 GHz/Socket AM2), 80 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E4500 (2,0 GHz/FSB 800/Socket 775), 110 euros environ.
Config 2 : AMD Athlon X2 5200+ (2,6 GHz/Socket AM2) 110 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8400 (3,00 GHz/FSB 1333/Socket 775), 180 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon X2 6000+ (3,0 GHz/Socket AM2) 145 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), 250 euros TTC environ.

Le disque dur

Si vous cherchez un peu, vous pourrez trouver un disque dur de 500 Go à 67 euros. Un vrai en Serial ATA II, avec 16 Mo de cache et qui est décrit comme un très bon modèle par les gens qui considèrent ces choses. Le problème ? Il y a marqué Samsung dessus, ce qui peut compromettre vos relations avec les vrais gens. Pensez donc, s'ils savaient, ils ne vous regarderaient plus du même œil. Même votre boulangère vous donnerait du pain trop cuit.

Config 1 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 90 euros TTC.

Le routeur WiFi

On me souffle dans l'oreille que ma vanne sur la roue qui tourne sur les compteurs électriques n'est plus valable depuis une dizaine d'années, les compteurs modernes n'ayant plus de roues. Par contre, ils vous donnent la consommation en temps réel de votre installation en appuyant sur un bouton. Pour avoir celle de votre PC, il suffit de débrancher tous vos autres appareils. Même le frigo, de toute façon il est vide, vous avez encore oublié d'aller faire les courses.

- Netgear WNR854T (routeur Cable/ADSL, Gigabit, WiFi 802.11n) : environ 140 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros ou Netgear DG834N (modem routeur ADSL2+, 10/100, WiFi 802.11n) : environ 160 euros.

La carte mère

Toujours pas besoin d'acheter un chipset X48 si vous trouvez encore des X38. Payer plus pour ne rien gagner, Intel a inventé le chipset « feuille d'impôts ». Le choix d'un X38 et non d'un P35 a de l'intérêt si vous voulez vous ouvrir la porte d'une upgrade vers une carte graphique encore non annoncée mais dont on n'arrête pas de vous parler.

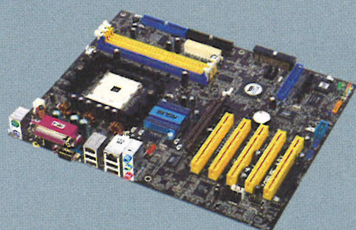
Config 1 : MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 2 : ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Asus P5K (Intel P35 / Socket 775), environ 110 euros.
Config 3 : Asus P5E (Intel X38/Socket 775), environ 200 euros, ou Asus M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.

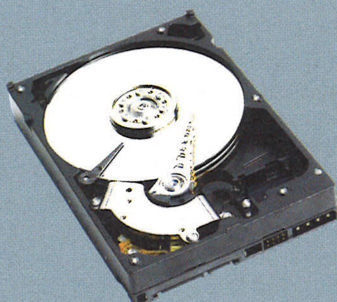
Le lecteur/graveur de DVD

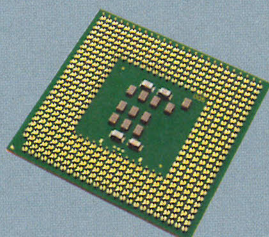
Un lecteur de DVD, ça se choisit un peu comme un camembert. En tâtant le capot avec le doigt : si ça s'enfonce quand on appuie, ça n'est pas bon. Il est plus intéressant en fait de vous dire que PowerDVD 8 est sorti et qu'il va désormais être plus facile de se le procurer qu'auparavant. Car il gère les BluRay. Il a même fait disparaître les logos HD-DVD, ce qui est chouette. L'histoire ne dit pas s'il les lit encore. J'aurai bien essayé, mais j'ai brûlé mon lecteur de HD-DVD il y a quelques mois...

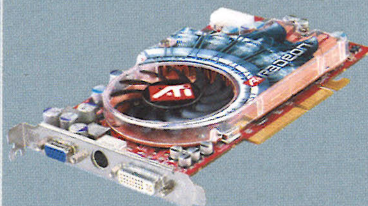
Configs 1 et 2 : Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Nec AD-7170S (Serial ATA), environ 30 euros TTC.
Config 3 : Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-ray Asus BC-1205 PT (Serial ATA), environ 200 euros TTC.

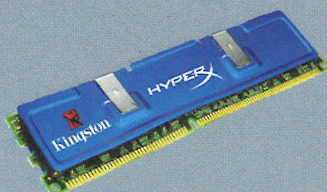














La carte vidéo

N'achetez plus de cartes 3D. Voilà, c'est dit. Tant que Nvidia et ATI se refuseront à nous sortir des vrais hauts de gamme, on va boycotter les achats de cartes 3D. Pour qu'ils comprennent que nous resservir la même soupe pendant deux ans, ça ne marche plus. D'ailleurs, même s'ils sortent quelque chose de fantastique, ce n'est pas dit qu'on l'achète. Fallait pas jouer avec nos sentiments graphiques comme ça !

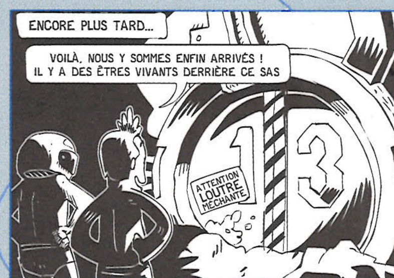
Config 1 : ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 90 euros TTC, Nvidia GeForce 9600 GT 512 Mo (PCI Express), environ 170 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 3850 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GT (PCI Express) 512 Mo, environ 200 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 3870 512 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GTS 512 Mo (PCI Express), environ 250 euros TTC.



Le refroidissement

Du côté des refroidissements, sachez que l'on peut vivre avec les modèles fournis avec les processeurs. Surtout si l'on est fan de techno et que l'on a déjà les tympans percés. Et au pire, si un besoin de silence vous prend subitement vous pourrez, au choix, aller vous recueillir dans la nature, ou acheter un nouveau ventilateur parmi nos choix ci-dessous. Comme tous les mois pour les non-bricoleurs, je rajoute le Noctua NH-U12P qui vous prendra 3 minutes de moins à monter.

Processeur AMD : Thermalright Ultima 90 (socket 939/AM2), environ 40 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92 mm), environ 18 euros TTC.
Processeur Intel : Thermalright Ultra-120 Extreme (socket 775), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SX2 (120 mm), environ 23 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF900-Cu (tous modèles ATI/Nvidia), environ 35 euros TTC.



L'alimentation

À l'heure où je vous écris, ma machine de guerre équipée de processeurs qui n'existent pas et d'une carte graphique haut de gamme peine à dépasser les 400 watts sur mon compteur EDF. N'ayez pas peur donc de n'avoir que 400 watts sous le coude pour les deux premières configs du Top, c'est amplement suffisant. Et pour ceux qui ne savent pas reconnaître la consommation instantanée de leur PC en regardant la petite roue de leur compteur, mode d'emploi dans le prochain numéro.

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.



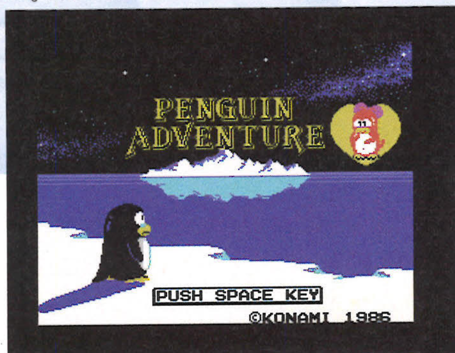
La Ram

Allez, c'est la fête, on fait entrer la DDR3 dans le Top. Pour la faire tourner, il faudra prendre une P5K3 ou une P5E3 chez Asus. Côté prix, on arrive à 100 euros pour les premiers kits intéressants utilisant de la mémoire à 1333 MHz en CAS 9. Corsair est assez bien placé côté prix, tout comme OCZ. À vous de faire jouer la concurrence.

Configs 1 et 2 : 2 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 1 Go, 800 MHz), environ 50 euros TTC.
Config 3 : 2 Go de DDR3-SDRAM PC10800 (2 x 1 Go, 1333 MHz), environ 100 euros TTC.



Penguin Adventures



Leisure Suit Larry











La console Atari 2600





Florent Castelnérac
P.-D.G. de Nadeo

ITINÉRAIRES D'ENFANTS GÂTÉS

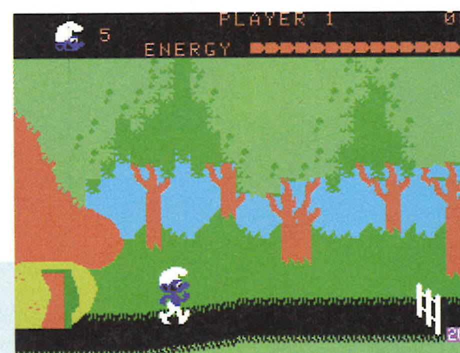
Je devais avoir environ cinq ans, et je recommençais sans cesse les Decathlon, Schtroumpfs et autres jeux pas trop compliqués pour moi.
Je faisais bugger l'Atari 2600 en mettant le courant à moitié, j'avais l'impression que Miss Pac Man pouvait alors traverser les murs. J'étais attiré par les jeux vidéo et je pense que jusque-là, c'était presque normal. Ça ne semblait pas non plus inquiéter mes parents, qui étaient plutôt prévenants à mon égard. C'est d'ailleurs quand ils ont commencé à appeler la police parce que je ne rentrais pas qu'il aurait fallu vraiment s'inquiéter. Pas parce que je n'étais pas rentré à la maison à 7 ans pour aller jouer chez un ami, mais parce que ça mettait en évidence que le jeu vidéo avait une emprise sur ma perception de la réalité. Plus tard, je me dirigeais vers les quartiers un peu louches de la ville pour y retrouver des salles de jeux puantes de bières et de cigarettes, pour m'adonner à mes jeux d'arcade favoris… sous les regards un peu surpris des habitants des lieux, malgré tout prévenants à mon égard.

Trop tard !

Et c'est aussi vers 10 ans que j'ai subi la grande influence de mon cousin. Il m'a montré qu'on pouvait programmer, jouer à des jeux magiques comme Vampire Killer, Nemesis ou Penguin Adventure sur une même et seule machine. Je me mis alors à coder des jeux d'aventure texte ou à essayer de finir Leisure Suit Larry, avec l'aide des parents quand j'étais bloqué, surtout pour les questions au début de l'aventure.

J'essayais aussi de faire un magazine de jeux avec mon ami David. On espérait que l'abonnement gratuit à gagner allait tomber dans notre région pour économiser les timbres. Je me suis aussi retrouvé perdu à 30 km de la ville, dans un dépôt de presse internationale pour acheter un magazine de jeux, dans la nuit, sous la tempête de neige, sans moyen de locomotion pour nous ramener à bon port, seulement des gens un peu surpris de me voir là mais tout de même prévenants à mon égard. Ensuite, vers l'âge de 12 ans, j'ai eu un Amiga. J'ai rencontré mon ami Maciej qui programmait très bien et je me suis retrouvé à utiliser les Deluxe Paint, Sculpt 4D, Bars n Pipes Pro, Cando et Amigavision. Bon, et puis j'ai continué à jouer, à me mettre dans des situations douteuses jusqu'à aujourd'hui, où même si j'ai encore beaucoup de problèmes avec le jeu, je m'en sors grâce aux gens qui m'entourent, toujours prévenants à mon égard.
Je leur dis merci ! Et plus particulièrement à ma merveilleuse grand-mère.

Chaque mois, un acteur de l'industrie, un membre de l'équipe ou un lecteur raconte comment sa passion du jeu est née. C'est votre tour, allongez-vous donc sur ce divan et racontez-nous votre histoire. On veut la connaître. courrier@joystick.fr



Les Schtroumpfs

ET POKE ET PEEK

Qu'est-ce que c'était lourd, Joystick, il y a dix ans. Non, je ne parle pas de l'humour, on se calme ! Je parle du poids, de l'épaisseur, du nombre de pages. On n'avait pas assez d'un mois pour tout lire. Du coup, ça tombe bien, j'en profite pour relire tout ce que j'ai loupé à l'époque.



Alors là, on pouvait difficilement faire mieux… Fallout 2 en couverture le mois où on vous colle le troisième épisode, c'est pas magique ça ? Et bien sûr qu'on l'a fait exprès, qu'est-ce que vous croyez, hé hé hé, on est des malins, à Joystick, on prévoit tout dix ans à l'avance alors qu'on n'y bosse pas encore. Tiens, qu'est-ce qu'ils racontaient sur le jeu, dans ce numéro, zieutons ça… *flap flap flap*, c'est pas là, hummm, *flap flap flap*, là non plus, *flap flap*, ah voilà, page 164 ! iansolo nous présente de jolis (euuuh…) visuels de ce qui allait être LA bombe RPG de l'année. Et le bougre nous étale un nombre conséquent de nouveautés avec plus de ci, plus de ça mais sans trop réaliser, du moins en apparence, à quel point le second volet de la série allait tout simplement défoncer un premier opus pas forcément fantastique sur le plan de l'écriture et de la réalisation. N'en déplaise aux nombreux fans qui sont déjà montés sur leurs scooters, pied-de-biche à la main, direction la rédac. Malgré une avalanche de bugs, Fallout 2 enverra absolument toute concurrence



Je rappelle, pour ceux qui ne le savent toujours pas, que ce fabuleux RPG s'est très mal vendu…

sur une autre planète pour de nombreuses années. Une petite dizaine, en fait… Autant dire que la tâche de Bethesda s'annonce plus que périlleuse pour arriver à séduire les accros de la première heure.

CUEILLETTE AUX CHAMPIGNONS

Le deuxième truc frappant, dans ce numéro 96, c'est l'abondance de simulations de sports moteur. Une petite pub pour le F1 Racing d'Ubisoft par-ci, une preview du Grand Prix Legends (fabuleux !) de Papyrus (R.I.P.) par-là et même la présentation du futur Superbike de Milestone. Je parle bien de la toute première version, extrêmement réaliste et aux antipodes de ce que l'on nous sert aujourd'hui, peut-être même ce mois-ci, si le SBK du même Milestone (désormais converti aux jeux purement arcade) arrive avant qu'on ne boucle ce numéro. D'ailleurs en parlant d'arcade, plein d'images de Moto Racer 2 nous attendent et c'est curieux comme quelque chose qui vous éblouissait il y a quelques années peut quasiment vous donner envie d'étaler votre déjeuner sur le bureau avec le temps qui passe. Ces couleurs criardes… mon dieu, c'est invraisemblable de voir autant de mauvais goût au cm². Qu'on tue les gens de Delphine Software ! Qu'on les décapite, qu'on les brû… Comment ? Ils ont mis la clé sous la porte ? Ah ben mince, je n'étais pas sérieux, moi. Ils ont quand même développé les excellents LBA… mais ça, c'est une tout autre histoire.

YAVIN



Grand Prix Legends et Need for Speed 3…



…deux jeux fantastiques, en totale contradiction.



Un très très grand jeu qui marquera les esprits.



La couleur de la terre, directement inspirée de la soupe « Réconfort d'Hiver » de chez Liebig.

Lexique

PAR CYD

Ensemble de mots que personne ne saisit et dont le sens devient clair grâce à un assemblage de termes qui sont, eux, complètement limpides. Vous comprenez?

ADD-ON : Extension apportant du nouveau contenu pour un titre.

BOT : Abréviation de « robot » qui indique les personnages au quotient intellectuel à deux chiffres dirigés par l'ordinateur. Voir aussi PNJ.

CASUAL GAMER : Joueur occasionnel qui s'éclate sur des jeux de temps à autre. Terme trop souvent utilisé de manière « insultante » pour indiquer un joueur nul.

COMBO : Terme indiquant une séquence de plusieurs mouvements formant un enchaînement d'actions.

DEATHMATCH : Mode multijoueur chacun pour sa tronche dans lequel il faut abattre tous ces adversaires.

DPS : Dégâts Par Seconde. Terme souvent utilisé dans les jeux de rôle online. Plus votre DPS est élevé, plus les femmes seront à vos pieds et crieront votre nom.

ESPORT : Electronic Sport. Désigne le côté compétition professionnelle de jeux vidéo.

FFA : Free for All. Autre manière de désigner le mode Deathmatch.

FPS : First Person Shooter. Terme désignant les jeux de tir en vue à la première personne comme Quake ou Half-life.

GAMEPLAY : Terme signifiant la prise en main et la jouabilité d'un titre.

GAME DESIGNER : Personne dont les compétences sont utilisées pour créer et tester des mécaniques de jeu.

GAME MECHANICS : Les mécaniques de jeu sont un regroupement de règles offrant un jeu plaisant et intéressant.

GEEK/GEEKETTE : Personne souvent introvertie qui se nourrit de malbouffe, qui reste scotchée devant un ordinateur et qui est fan de gadgets souvent inutiles. Pour votre entourage, choisissez plutôt : personne accro aux nouvelles technologies, ça sonne mieux.

HACK AND SLASH : Genre de jeu dans lequel on incarne un personnage avec peu de matière grise et beaucoup de muscles prêt à taper sur des monstres durant des heures : Diablo, Titan Quest, Hellgate...

HUD : Head Up Display. Il s'agit de l'interface affichant des informations indispensables comme la santé de votre personnage, son nombre de munitions... Les infos à regarder du coin de l'œil pour éviter d'être en train de recharger au moment où un ennemi vous tombe dessus.

I.A. : Intelligence Artificielle. Qualité d'adaptation et degré d'intelligence des Bots et PNJ.

JCJ : Joueurs contre Joueurs. Voir PvP.

JDR : Jeu de rôle comme The Witcher, Oblivion, Neverwinter Nights... Voir également RPG.

JOYSTICK : Anglicisme qui désigne une manette de jeu et plus particulièrement le fameux manche à balai utilisé dans les simulations de vol. (NDLR : rouler ce magazine à l'horizontal ne permet pas de piloter un avion même virtuel).

LAG : Terme utilisé pour indiquer des problèmes de connexion réseau. Votre ligne Internet part en sucette et entraîne des à-coups dans les déplacements de votre personnage. À ne pas confondre avec le terme « ramer ». Qui indique les mêmes symptômes dont la cause est due à un problème matériel comme la faible puissance de la carte graphique ou le manque de Ram.

LEVEL DESIGNER : Personne qui crée et agence les environnements pour qu'ils collent parfaitement au gameplay et qu'ils soient le plus plaisant possible.

MANA : Indique les points de magie d'un personnage.

MAP : Le terme Map (carte) est principalement utilisé pour indiquer un environnement choisi par des joueurs lors d'affrontements dans un FPS ou RTS.

MMORPG : Massively Multiplayer Online Role Playing Game ou jeu massivement multijoueur. Indique un univers persistant dans lequel des milliers de joueurs évoluent. World of Warcraft, Lineage II... L'abréviation MMO est la plus répandue.

MOD : Indique une modification d'un titre pour en faire un nouveau. Ce sont principalement des fans qui utilisent les kits de développement (voir SDK) pour créer leur propre jeu. Quand le jeu créé est complètement différent de l'original, on appelle ça une Total Conversion.

NEWBIE : Abréviation de New Beginner. Désigne un joueur débutant. Souvent utilisé de manière péjorative. Sale noob, va !

PATCH : Désigne une mise à jour apportant des modifications, améliorations et corrections de divers problèmes à un jeu.

PATHFINDING : Capacité d'un PNJ à se diriger efficacement d'un point A à un point B en évitant de se manger un mur ou de se noyer dans la rivière.

PING : Mesure le temps de réponse entre le client et le serveur pour les jeux online. Plus le Ping est élevé, plus vous aurez de lag. Tant que personne ne vous traite de HPB (High Ping Bastard), tout va bien.

PNJ : Personnage non Joueur. Personnage incarné par l'ordinateur. La version anglaise NPC (No Playable Character) est également souvent utilisée.

PVE : Player versus Environment. Phase de jeu où les joueurs affrontent des créatures contrôlées par l'ordinateur.

PVP : Player versus Player. Phase de jeu dans lequel les joueurs s'affrontent. Voir également JcJ.

RPG : Role Playing Game. Voir JdR.

RTS : Real Time Strategy. Voir STR.

RUSH : Tactique qui implique d'attaquer très rapidement son adversaire. Utilisée principalement dans les RTS.

SDK : Software Development Kit. Outils permettant aux développeurs de créer des applications.

SKILL : Signifie compétence. Terme utilisé pour désigner les pouvoirs d'un personnage ou l'habileté d'un joueur. Un joueur qui a du skill est un bon joueur.

SPAWN : Indique l'action de renaître. Lorsque votre personnage re-spawn, il réapparaît à un point précis.

STAND ALONE : Désigne une extension/add-on d'un jeu qui peut être installé et joué sans le titre d'origine.

STR : Stratégie Temps Réel comme StarCraft, Age of Empires ou Command & Conquer.

TPS : Télévision par Satellite ou plutôt dans notre cas Third Person Shooter. Jeux de tir à la troisième personne comme GTA, Gears of War...

WOOT : Terme utilisé par la communauté des joueurs en ligne pour montrer leur satisfaction. Selon les uns il s'agit d'un acronyme pour dire : « We Owned the Other Team » pour d'autres ça voudrait dire : « Wow, loot ».

XP : Acronyme utilisé pour désigner les points d'expérience.

exique

VIDÉOS

370 367 Mr Bean: Coincé dans votre mobile!
370 368 Un tuning impressionnant!
370 369 K2000
NEW! 370 370 K2000: Le duel
NEW! 370 371 Kung-Fu kitsch!
370 372 Tuning et jolies filles!
370 373 Teddy l'ours tueur!
370 374 Âge de glace 2: Extrait 2
370 375 Manga: Bleach

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
+ VIDÉOS: VBEAN VDELIRE... au 81122 *(VMOTO au 81122)*
+900 VIDÉOS: VIDEOS au 81122

BRUITAGES MP3

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
+ BRUITAGES: BANIMAUX BHORREUR BBEBES BSLAM.. au 81122
+800 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122

NOUVEAU! QUALITÉ Hi-Fi MP3

- Ambiance disco NEW 370 545
- Battements de coeur 370 546
- Bébé qui parle 370 547
- Bébé qui rigole 370 548
- Bébé se marre 370 549
- BigZ: "T'as un texto" 370 550
- Bruits érotiques 370 551
- Classé X 370 552
- Eclair et tonnerre 370 553
- Festival de pets 370 554
- Fou rire de bébé 370 555
- Message d'aéroport " Un texto..." NEW 370 556
- Miaulement de chat 370 557
- Mitrailleuse lourde 370 558
- Moteur de Ferrari NEW 370 559
- Moteur de moto 370 560
- Moto au démarrage 370 561
- Mouche qui pète 370 562
- Pets 370 563
- Portable pervers NEW 370 564
- Prout! Rire sadique! 370 565
- Rire démoniaque 370 566
- Rires de bébé 370 567
- Sirène d'alerte 370 568
- Sirène de police 370 569
- Star Wars-Combat au sabre laser 370 570
- Thême oriental NEW 370 571
- Ton téléphone te parle 370 572
- Ultrasons extraterrestres 370 573
- Vache qui meugle 370 574
- Vieux téléphone 370 575
- "Allo! Ici la gendarmerie!" 370 576
- "Allo, quoque ch'est qu'te berdoules?" (Ch'ti) NEW 370 577
- "C'est qui qui sonne? Oh, c'est moi..." 370 578
- "Ca sonne" (Ch'ti) NEW 370 579
- "Décroche biloute! " (Ch'ti) NEW 370 580
- "Décroche ou j'le pète!" (hystérique) 370 581
- "Décroche!" (Mafieux) 370 582
- "Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..." 370 583
- "Décrochez, oui chef!" 370 584
- "Dicroche mon fils, c'i ta mère" 370 585
- "Dors min p'tit quinquin" (Ch'ti, Chanté) NEW 370 586
- "Hummm! Chabal!" 370 587
- "Je réponds pas aux cons..." 370 588
- "Mais décroche!!" (hystérique) 370 589
- "Mi j'cose nin aux badouls hein!" (Ch'ti) NEW 370 590
- "Moi j'ai un texto" (Moqueur) NEW 370 591
- "Quand té va din'ch'nord, tu brais deux fois..." (Ch'ti) NEW 370 592
- "T'as reçu un texto garçon" (Ch'ti) NEW 370 593
- "Wesh ma couille! Bien ou bien?" 370 594

SONNERIES

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
RECHERCHE LIBRE: Titre au **81122** *(le parrain au 81122)*
+ SONNERIES: SAMOUR SCINE SDANCE SDISCO SHYMNE SITALIE SLATINO SMETAL SPAILLARD SPOP SRAI SRAP SROCK STECHNO STV SVARIETE SWORLD SZOUK... au 81122 *(rap au 81122)*
+8000 SONNERIES: SON au 81122

RAP, RNB
- A la bien 370 376
- Apologize 370 377
- Assassin de la police 370 378
- Bleeding love NEW 370 379
- C'est chelou 370 380
- Candy shop 370 381
- D'ici et d'ailleurs NEW 370 382
- Dangerous 370 383
- Dernière chance NEW 370 384
- Façon Sex 370 385
- Ferme les yeux et imagine-toi 370 386
- Garçon 370 387
- Halla Halla 370 388
- Il avait les mots 370 389
- Je réalise 370 390
- Le combat continue part. 3 NEW 370 391
- Lettre du front 370 392
- Ma soeur 370 393
- No one 370 394
- Parle à ma main 370 395
- Stronger 370 396
- Work NEW 370 397

POP, ROCK
- 4 minutes NEW 370 398
- Hotel California 370 399
- Love today 370 400
- Lovesongs NEW 370 401
- Relax 370 402
- Starlight 370 403

MÉTAL, HARD ROCK
- 1000 meere 370 404
- Back in black 370 405
- Hell bells 370 406
- Highway to hell 370 407
- Lonely day 370 408
- Nothing else matters 370 409
- Thunderstruck 370 410
- What I've done 370 411

VARIÉTÉS
- 4 mots sur un piano 370 412
- Accidental NEW 370 413
- Allumer le feu 370 414
- Aux arbres citoyens 370 415
- Belle demoiselle 370 416
- Ça fait mal 370 417
- Double je 370 418
- Ecris l'histoire 370 419
- Face à la mer 370 420
- In my arms NEW 370 421
- Jacques a dit 370 422
- Je viens du Sud 370 423
- L'aigle noir 370 424
- Le manège NEW 370 425
- Le soleil bleu NEW 370 426
- Les lacs du Connemara 370 427
- Mistral gagnant 370 428
- On s'attache 370 429
- Tant besoin de toi NEW 370 430
- Tourner ma page 370 431

DANCE, ELECTRO
- A cause des garçons 370 432
- Alive 370 433
- Harder better... live 07 370 434
- Blink 370 435
- Calabria 2007 370 436
- D.A.N.C.E. 370 437
- Don't stop the music 370 438
- Biloute! Monte l'son! NEW 370 439

TOP!
TOP au 81122: top permanent!
- C'est chelou 370 440
- Il avait les mots 370 441
- Parle à ma main 370 442
- Lettre du front 370 443
- Dangerous 370 444
- Alive 370 445
- No stress 370 446
- Belle demoiselle 370 447
- Ferme les yeux et imagine-toi 370 448
- Dernière chance 370 449
- Dr House 370 450
- NCIS 370 451
- Les Experts (CSI)-Miami 370 452

- Hold that sucker down NEW 370 453
- Je veux te voir NEW 370 454
- Kamaté (Rugby 2007) 370 455
- Love is gone 370 456
- No stress 370 457
- One desire NEW 370 458
- Reborn NEW 370 459
- Relax, take it easy 370 460
- Sucker 370 461

ZOUK, REGGAE
- No woman no cry 370 462

ITALIE, LATINO
- La Camisa Negra 370 463
- Ti amo 370 464

RAÏ, ORIENTAL
- Abdel Kader 370 465

CINÉ, TV
- 24h-Sonnerie CTU 370 466
- Agence tous risques 370 467
- Amélie Poulain 370 468
- Amicalement vôtre 370 469
- Bob l'éponge 370 470
- Cold Case 370 471
- Desperate Housewives 370 472
- Disco-September NEW 370 473
- Dr House 370 474
- Dragon Ball GT 370 475
- Dragon Ball Z 370 476
- Dragon Ball Z-Chala head chala 370 477
- Dragon Ball Z-We got power 370 478
- Friends 370 479

CINÉ, TV (suite)
- Full metal alchemist 370 480
- Ghost 370 481
- Grey's anatomy 370 482
- GTO 370 483
- Horton NEW 370 484
- Il était une fois dans l'Oued 370 485
- Il était une fois dans l'ouest 370 486
- James Bond 370 487
- Jeux interdits 370 488
- John Rambo 370 489
- L'exorciste 370 490
- L'île de Nim NEW 370 491
- La 7ème compagnie 370 492
- La Boum 370 493
- La panthère rose 370 494
- La soupe aux choux 370 495
- Le bon, la brute et le truand 370 496
- Le clan des siciliens 370 497
- Le Parrain 370 498
- Le seigneur des anneaux 370 499
- Les aventures de Rabbi Jacob 370 500
- Les bronzés font du ski 370 501
- Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je? 370 502
- Les Experts (CSI)-Miami 370 503
- Les frères Scott 370 504
- Les Simpson 370 505
- Les têtes brûlées 370 506
- Les tontons flingueurs 370 507
- Mac Gyver 370 508
- Magnum 370 509
- Midnight Express 370 510
- Mission Impossible 370 511
- Mon nom est personne 370 512
- Naruto 370 513
- Naruto-Go 370 514
- NCIS 370 515
- Pirates des Caraïbes 3 370 516
- Plus belle la vie 370 517
- Prison Break S1 370 518
- Prison Break VO 370 519
- Pulp Fiction 370 520
- Requiem for a dream 370 521
- Resident evil 370 522
- Rocky Balboa 370 523
- Rocky III-Eye of the tiger 370 524
- Scarface 370 525
- Smallville 370 526
- Stargate SG-1 370 527
- Tokyo drift 370 528
- Top Gun 370 529

PUBS TV
- Axe-Bom chicka wahwah 370 530
- Dim 370 531
- Guitar Hero III-Paint it black 370 532
- MacBook Air 370 533

BRUITAGES, FÊTES
- Bali Balo 370 534
- J'ai la... qui colle 370 535
- Sirène de police américaine 370 536
- Sonnerie vieux téléphone 370 537

HYMNES, RÉGIONS
- Hymne Basque 370 538
- Hymne Breton 370 539
- Hymne Corse 370 540
- Hymne France-La Marseillaise 370 541
- Hymne Italie 370 542
- L'internationale 370 543
- Le chant des partisans 370 544

INFORMATIONS CONSOMMATEUR

JEUX MOBILE

NEW! 370 339 · 370 311 · NEW! 370 345 · NEW! 370 341 · NEW! 370 342 · NEW! 370 338 · NEW! 370 343
NEW! 370 344 · 370 320 · NEW! 370 340 · 370 328 · NEW! 370 346 · 370 298 · 370 296
370 347 · NEW! 370 348 · 370 309 · NEW! 370 366 · NEW! 370 350 · 370 310 · NEW! 370 351
NEW! 370 349 · 370 319 · NEW! 370 353 · NEW! 370 354 · 370 299 · NEW! 370 321 · NEW! 370 356
NEW! 370 357 · 370 303 · NEW! 370 358 · NEW! 370 359 · NEW! 370 355 · 370 293 · 370 302 · NEW! 370 360 · 370 316 · 370 301
370 297 · 370 308 · NEW! 370 361 · NEW! 370 362 · 370 363 Block Breaker 2 Deluxe · NEW! 370 364 Luxor 2 · 370 306 La Roue de la Fortune · 370 332 Zuma · NEW! 370 365 Monopoly Aujourd'hui · 370 305 Bubble Gun

TÉLÉCHARGER: Référence au **83111** ou **0899 706 222**
RECHERCHE LIBRE: Titre au **83111** *(PES au 83111)*
+ JEUX: J3D JACTION JARCADE JBRIQUE JCARTES JCEREBRAL JCOURSES JFLIPPER JGUERRE JHORREUR JMOTO JPLATEFORME JPOKER JREFLEXION JSIM JSOCIETE JSPORT JSTRATEGIE JTV... au 83111 *(J3D au 83111)*
+1400 JEUX MOBILE JEUX au 83111*

persomobiles

81122* 0899 706 222*
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313*

COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS› Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 370444 au 81122 pour la sonnerie Dangerous.
TÉL› Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider

PRÉNOMS

TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au **81122**
(370597GEORGE au 81122)
+700 LOGOS PRÉNOMS: PERSOS au 81122

370 595 BILOUTE · NEW! 370 596 FABIEN · NEW! 370 597 GEORGE · NEW! 370 598 Gaëlle
NEW! 370 599 Marie · 370 602 Bruno · NEW! 370 600 Simon · 370 603 SYLVAIN · NEW! 370 601 Joëlle · 370 604 Julien · 370 605 SEBASTIEN · 370 606 MAXIME
370 607 MATHIEU · 370 608 Nico + Aurélie · 370 609 Alex et Jean · 370 610 Estelle · 370 611 Antoine · 370 612 Farida · 370 613 Dominique · 370 614 NICOLAS
370 615 KEVIN · 370 616 Gibbs · 370 617 CHRISTINE · NEW! 370 618 ALAIN · NEW! 370 619 Amina · 370 620 Emma et Adrien · 370 621 Alicia · 370 622 Mon Ange

LOGOS & ANIMÉS

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
+LOGOS: LAMOUR LANIMAUX LARABE LBEBES LBLING LDELIRE LDRAPEAUX LHORREUR LKITTY LNANAS LNEONS LTUNING... au 81122 (LBEBES au 81122)
+7000 LOGOS: LOGOS au 81122

- 370 623
- 370 624
- 370 625
- 370 626 Il pleure, c'est trognon!
- 370 627
- 370 628 Il vous fait un clin d'oeil!
- NEW! 370 629 Il fait la fiesta!
- 370 630 Il pète, c'est trop mignon!
- 370 631
- 370 632
- 370 633
- 370 634
- NEW! 370 635 Ne pas faire sonner
- 370 636 Il lave votre mobile!
- 370 637 Vache hystérique!
- 370 638 Pipi dans le mobile, quel coquin!
- 370 639 Il court au Crabe Croustillant!
- 370 640 Son regard illumine le ciel!
- 370 641
- 370 642
- 370 643
- 370 644
- 370 645
- 370 646 Un regard effrayant!
- 370 647
- NEW! 370 648 Elle sort de terre!
- NEW! 370 649 Attention mobile alien!
- 370 650 God of War
- NEW! 370 651
- NEW! 370 652
- 370 653 Rémy coincé dans votre mobile
- NEW! 370 654 Un message plein d'amour!
- NEW! 370 655
- NEW! 370 656
- NEW! 370 657
- 370 658
- NEW! 370 659
- 370 660
- 370 661
- 370 662 Le Hummer explose l'écran!
- 370 663
- 370 664
- 370 665
- NEW! 370 666
- 370 667


adidas
FFF
adidas
FFF

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOSTICK - Service Abonnements 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

❑ **Je m'abonne par prélèvement à Joystick au prix de 10,50 € par trimestre** (3 n°) **au lieu de 20,85 €*** — E07J

OU

PAIEMENT ANNUEL 13 NUMÉROS / 1 AN

❑ **Je m'abonne pour 1 an – 13 n° à Joystick au prix de 45,50 € au lieu de 90,35 €*** — E207

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse*: ....

Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: ....

Adresse email*: ....

Tél fixe*: .... Tél portable*: ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| (*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ DS Nintendo ❑ Wii ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Game Boy Advance

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

❑ OUI, je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et de ses partenaires.

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ **Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France**

❑ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|

validité minimale 2 mois

Date et Signature obligatoires :

Future

PARTIE À REMPLIR POUR LE PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

Titulaire du compte à débiter :

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....

Désignation du compte à débiter :

Code banque : |_|_|_|_|_| Code guichet : |_|_|_|_|_|

N° de compte : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Clé R.I.B. : |_|_|

Etablissement teneur du compte à débiter :

Etablissement : ....

Adresse : ....

C.P. et Ville : |_|_|_|_|_| ....

Date et Signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par Future France.

Organisme créancier - Future France - Services abonnements - 18, 24 quai de la Marne 75 164 Paris Cedex 19 - N° national d'émetteur : 45 13 49

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,95€ (01/01/08). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/06/08. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.